L'ATARIEN

LE MAGAZINE DU CLUB ATARI AVRIL 84 N° 3 ISSN 0755-6195

4e Championnat de France Atari, Europe 1, Télé 7 Jours.

« A VOUS DE JOUER »

JOUST
PENGO
DIG DUG
ASTERIX
MILLIPEDE
MOON PATROL
CRYSTAL CASTLE
MARIO BROTHERS

ATARI 2600
POLE POSITION

« XL NEWS » : L'ACTUALITE MICRO

LES COULISSES D'UNE RADIO-LIBRE

JEU-TEST :
GAGNEZ UN CYCLOMOTEUR PEUGEOT !

Doyle Dane Bernbach

Plus besoin de permis pour s'évader.

Vous rêvez de partir ? Elle ne pense qu'à cela. La toute nouvelle TXR de Peugeot a de quoi vous faire démarrer au quart de tour.

Vous voulez faire connaissance avec cette moto de 50 cm^3. Elle a un nouveau moteur très performant à double variateur, une puissance de 3,6 ch DIN, une admission par clapets, un balayage à 4 transferts, une suspension arrière mono-amortisseur type "monoflex" exclusivité Peugeot. L'équipement est exceptionnel avec, par exemple, une pédale de frein arrière, une béquille latérale et un antivol enfin efficace. La TXR démarre au kick avec l'allure d'une vraie moto et n'a évidemment pas de pédales. Avec ses 50 cm^3, la TXR c'est vraiment une nouvelle génération de motos.

Dans la gamme des 50 cm^3 Enduro, il y a aussi une nouvelle TLX avec la mécanique éprouvée et performante du 103 SP.

Décidément avec Peugeot, toutes les évasions sont permises.



PEUGEOT

SOMMAIRE

COURRIER DES ATARIENS

Je désirerais fonder un Club ATARI, mais je ne sais pas comment faire ; pouvez-vous aussi m'aider à choisir le nom de mon Club. Frédéric TETARD, 76480 DUCLAIR.

— Cher Frédéric, pour fonder ton Club ATARI il faut que tu réunisses autour de toi 5 autres personnes au minimum et que le président du Club soit âgé de 18 ans. Attention, le nom de ton Club ne doit pas comporter le nom ATARI. Reporte-toi à l'Atarien n° 2 dans lequel les démarches à effectuer étaient bien expliquées. Pour avoir un formulaire écris à Pamela, Club des Fans ATARI, 9-11, rue Georges-Enesco, 94008 Créteil. En attendant voici quelques idées de noms pour ton futur Club : GAME OVER, VIDÉO PASSIONS, SCORES, LUDIC, SHOOT AGAIN, MANETTE ENCHANTÉE, LUDOMANIAC...

Je voudrais savoir si des championnats se dérouleront dans le Lot-et-Garonne. Pascal BRUNET, 47110 SAINT-LIVRADE-SUR-LOT.

— Pascal, le championnat de France des jeux-vidéo ATARI/EUROPE 1/TÉLÉ 7 JOURS a débuté au mois de mars à l'occasion du Festival du Son à Paris. Tu trouveras dans l'Atarien les dates et les lieux des manifestations à venir et la liste des revendeurs qui font office de centres officiels ; il te suffit de te mettre en rapport avec celui qui est le plus proche de chez toi. D'autre part la caravane du Podium Europe 1 qui va sillonner la France à partir du mois de juillet comportera un centre officiel de sélection Atari itinérant. Dans l'Atarien de cet été tu trouveras le planning de la tournée du podium qui passera à proximité de ton domicile.

J'aimerais recevoir l'Atarien, le magazine du Club ATARI. Comment dois-je faire ? Olivier DARRAS, 59520 MARQUETTE-LES-LILLE.

— Olivier, tu dois remplir le bulletin d'adhésion au Club (il se trouve dans le journal), le découper et l'envoyer à l'adresse indiquée. Tu recevras alors rapidement ta carte de membre et comme premier avantage un abonnement d'un an à l'ATARIEN.

Je vous serais reconnaissant de bien vouloir me faire parvenir toute la documentation concernant la gamme des Ordinateurs-Maison ATARI XL. Karim MEGRAOUA, 21100 DIJON.

— Cher Karim, tu trouveras dans l'Atarien de février (numéro 2) un article sur toute la gamme des Ordinateurs XL. Dans ce numéro et ceux qui suivront, l'Atarien comportera un cahier spécial XL NEWS consacré à toute l'actualité des Ordinateurs-Maison ATARI.

Madame PICHOT de Clermont-Ferrand s'étonne de ne pas avoir reçu les 2 premiers numéros de l'Atarien ; la raison en est toute simple : tout abonnement ne commence qu'à la date de réception du coupon et est valable pour une année complète. Pour ceux dont l'abonnement commence en avril 84, ils recevront l'Atarien jusu'en avril 85.

Vous êtes relativement nombreux à nous écrire pour nous signaler la perte de votre carte de membre du Club ATARI. Si par mégarde une pareille mésaventure vous arrivait, prévenez-nous sans tarder pour que l'on puisse annuler votre ancienne carte et vous en faire parvenir dans les meilleurs délais une nouvelle.

Le magazine des membres
du Club Atari
9-11, rue Georges-Enesco
94008 Créteil

Comité de direction : Jean-Paul Lafaye.
Luc Laurentin, Gilles Colomb.
Directeur de la publication : Gilles Colomb.
Rédacteur en chef : Marc Chamorel.
Coordination : Paméla Gulick.
Secrétaire de rédaction : Myléna Ljubic.
Directeur artistique : Claude Mayet.
Crédit photographique : Hervé de Mestier, André Abegg, Pascal Rieu.
Chef de fabrication : Alain Weber.
Chef de studio : Pascal Zavaroni.

L'Atarien est édité par Rive Ouest-Cato Johnson France S.A. au capital de 200 000 F.
Nº de siret 410920120071 M - 39, rue de l'Est 92100 Boulogne pour le compte de P.E.C.F. Atari - Siège social 18, rue de Troyon - 75017 Paris. Sarl au capital de 7 800 000 F. Siren 62 20 47 280.
Dépôt légal : Avril 1984.
Tarif de l'abonnement : 42 F (6 numéros).

Photogravure : Omegraph - 7, place Henri-IV - 94220

Charenton. Impression : SEGO - 9, chaussée Jules-César - 95000 Cergy.

Loi Nº 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse.

ROULEZ JEUNESSE...

Le printemps vous donne des ailes ? Mettez les gaz. En répondant aux vingt questions de son grand jeu concours, l'ATARIEN vous offre la possibilité de gagner un magnifique cyclomoteur Peugeot TXR (le même que celui qui vous est présenté en page 2 !) ou l'un des 9 programmes de jeux du Championnat ATARI parmi les 90 mis en jeu. Reportez-vous vite en page 11 pour découvrir le questionnaire. Une fois que vous pensez avoir trouvé les bonnes réponses, inscrivez-les dans le bulletin réponse ci-dessous et envoyez-le à l'adresse indiquée.



GRAND JEU-TEST ATARI

ATTENTION : Notre grand jeu est réservé aux membres du Club Atari, donc abonnés à l'Atarien.
Alors, dépêche-toi de remplir le bulletin d'abonnement à l'Atarien si tu n'as pas encore ta carte de membre Atari. Sinon, tu peux participer au jeu en remplissant le bulletin ci-contre sans oublier d'inscrire ton numéro de carte de membre du Club Atari.

Inscris tes réponses au jeu-test* :
(Coche la case correspondante)

1		A	B	C	11	A	B	C
2		A	B	C	12	A	B	C
3					13	A	B	C
4					14	A	B	C
5	FR	A	B	C	15	A	B	C
	GB	A	B	C				
6		A	B	C	16	A	B	C
7		A	B	C	17	A	B	C
8		A	B	C	18	A	B	C
9		A	B	C	19	A	B	C
10		A	B	C	20	A	B	C

* Pour les questions 3 et 4, inscris dans les cases le chiffre qui correspond à la lettre (ex. : 1A, 2D, 3C, 4B).

BULLETIN RÉPONSE AU JEU-TEST RÉSERVÉ AUX ATARIENS

NOM ______

PRÉNOM ______

ADRESSE ______

CODE POSTAL ______ VILLE ______

N° DE CARTE DE MEMBRE ______

— QUELLE CASSETTE AIMERAIS-TU RECEVOIR PARMI CELLES DU CHAMPIONNAT DE FRANCE ATARI 1984 SI TU GAGNAIS AU JEU-TEST ? NUMÉROTE LES CASES DE 1 A 3 DANS L'ORDRE DE TA PRÉFÉRENCE :

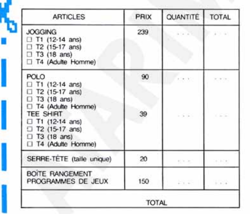
- ☐ CASSETTE ....
- ☐ CASSETTE ....
- ☐ CASSETTE ....

BULLETIN A RETOURNER A : JEU-TEST ATARI
G.CAM - BP 681 95200 SARCELLES
Avant le 31/05/84 minuit
(le cachet de la poste faisant foi).

RÈGLEMENT COMPLET DU JEU-TEST ATARI (ATARIEN N° 3 - AVRIL 84)

1. La société ATARI organise du 15/04/84 au 31/05/84 une opération promotionnelle intitulée « Jeu-test Atari ».
2. Ce jeu est exclusivement réservé aux abonnés au magazine l'Atarien, donc membres du Club Atari, au 15/04/84.
3. Le jeu-test figure dans le N° 3 du magazine l'Atarien. Les pages sur lesquelles il figure peuvent être obtenues sur simple demande, en écrivant à : Jeu-test Atari, G-CAM, B.P. 681, 95200 Sarcelles.
4. Les participants doivent obligatoirement inscrire leurs réponses sur le bulletin de participation qu'ils trouveront dans le magazine l'Atarien, ou qu'ils se procureront en écrivant à : Jeu-test Atari, G-CAM, B.P. 681, 95200 Sarcelles.
5. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bulletins comportant la bonne réponse aux 20 questions posées, en présence d'un huissier de justice.
6. Dans le cas où aucun bulletin ne comporterait les bonnes réponses aux 20 questions, les gagnants seront déterminés dans l'ordre décroissant en fonction du plus grand nombre de réponses exactes obtenues.
7. Il y aura 91 gagnants :
1er prix : une moto TXR Peugeot (sans permis) 50 cc ; du 2e au 91e prix : 1 cassette du championnat de France Atari 1984.
8. Les bulletins de participation parvenant raturés, surchargés, illisibles, ne comportant pas le n° de la carte de membre du club Atari, ou après le 31/05/84 à minuit (le cachet de la poste faisant foi) ne seront pas pris en considération.
9. Un même participant ne peut adresser qu'un seul bulletin-réponse. Un seul lot sera attribué par famille. En aucun cas, les lots ne pourront être échangés contre leur valeur en espèces.
10. Les frais d'affranchissement seront remboursés sur simple demande.
11. Les Sociétés organisatrices se réservent le droit de modifier, de prolonger ou d'annuler cette opération si les circonstances l'exigent.
12. Le présent règlement et les réponses aux 20 questions du jeu-test seront déposés chez Maître Jaunâtre, Huissier de Justice à Paris. Il peut être obtenu à l'adresse suivante :
« Jeu-test Atari » G-CAM, B.P. 681 - 95200 Sarcelles. (Joindre une enveloppe pré-adressée pour l'envoi).

BON DE COMMANDE VPC



ARTICLES	PRIX	QUANTITÉ	TOTAL
JOGGING ☐ T1 (12-14 ans) ☐ T2 (15-17 ans) ☐ T3 (18 ans) ☐ T4 (Adulte Homme)	239	...	...
POLO ☐ T1 (12-14 ans) ☐ T2 (15-17 ans) ☐ T3 (18 ans) ☐ T4 (Adulte Homme)	90	...	...
TEE SHIRT ☐ T1 (12-14 ans) ☐ T2 (15-17 ans) ☐ T3 (18 ans) ☐ T4 (Adulte Homme)	39	...	...
SERRE-TÊTE (taille unique)	20	...	...
BOÎTE RANGEMENT PROGRAMMES DE JEUX	150	...	...
		TOTAL	

ARTICLES	PRIX	QUANTITÉ	TOTAL
BADGES ☐ ASTÉROÏD ☐ BATTLE ZONE ☐ CENTIPÈDE ☐ DIG DUG ☐ KANGAROO ☐ MILLIPÈDE ☐ MISSILE COMMAND ☐ XEVIOUS	 18 18 18 18 18 18 18 18	...	...
VALISE (50 × 35 cm) Plastic	305	...	...
Livre « JEUX EN BASIC SUR ATARI » de P. BUNN aux Éditions SYBEX	46	...	...
CARTE POSTALE « CLUB ATARI » (paquet de 10)	15	...	...
FRAIS D'ENVOI			15 F
		TOTAL	... F

Veuillez trouver ci-joint mon règlement (chèque libellé à l'ordre d'ATARI) d'un montant de .... F.

Veuillez envoyer mon (mes) article (s) à :

NOM ______

PRÉNOM ______

ADRESSE ______

CODE POSTAL ______

VILLE ______

A envoyer à : ATARTICLES EURODISPATCH
B.P. 8 - 93152 LE BLANC-MESNIL



La Boîte de Rangement de vos Programmes de Jeux : 150 F

Le Serre-Tête : 20 F

La Carte Postale Club Atari : 15 F

Les Badges : 18 F

La valise ATARI : 305 F

Le Tee-Shirt : 39 F

Le Jogging : 239 F

Le Polo : 90 F

PREMIÈRE RENCONTRE RÉGIONALE DE JEUX-VIDÉO POUR HANDICAPÉS

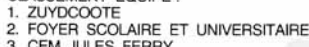


Christian SELLE (à droite) fut le grand animateur de cette rencontre ATARI.

C'est dans le cadre du CEM Jules Ferry, rue Tolstoï à Lille que s'est déroulé le 25 janvier dernier la toute première rencontre régionale pour handicapés à laquelle participèrent 33 enfants venus de 6 centres différents (CEM de Valenciennes, Zuydcoote ; Coudekerque-Branche, foyer scolaire et universitaire « J. Grafteaux » de Villeneuve d'Ascq, Centre Marc Sautelet, CEM Jules Ferry) ; à l'occassion des nombreuses épreuves organisées tout au long de la journée les enfants au fil des épreuves ont pu se mesurer sur différents programmes de jeux ATARI (COMBAT, AIR SEA BATTLE, REALSPORTS (TM) BASKETBALL...) et ont été récompensés par de nombreux lots offerts par ATARI et EUROPE 1. Quant à l'animation, notons qu'elle fut assurée par le jeune Christian Selle, super finaliste national de l'émission sur TF1 « Super Défi ». Une expérience couronnée de succès qui souhaitons-le, se renouvellera au niveau des autres régions françaises.

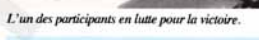
CLASSEMENT :
1. DESREUMAUX (Foyer Scolaire et Universitaire)
2. DELMEULLE (CEM Jules Ferry)
3. PLANQUELLE (CEM Jules Ferry)

CLASSEMENT ÉQUIPE :
1. ZUYDCOOTE
2. FOYER SCOLAIRE ET UNIVERSITAIRE
3. CEM JULES FERRY





L'un des participants en lutte pour la victoire.



UN SEUL GAGNANT AU JEU CONCOURS KANGAROO !

Vous avez été très nombreux à nous envoyer vos réponses au jeu concours KANGAROO. Mais visiblement, les poulies vous ont donné du fil à retordre. Une seule bonne réponse !

Le nom du gagnant : Jérôme PEYRON.

Bravo à ce virtuose de la poulie qui manie tout aussi bien d'ailleurs le joystick.

ATARIGOLO

Vous avez été très nombreux à nous envoyer des dessins et des histoires drôles ; merci vous nous avez fait beaucoup rire. La palme de la meilleure blague a été décernée à l'unanimité à Laurent Casagrande de Carros dans les Alpes-Maritimes. Pour lui rendre hommage nous publions son dessin.

Bravo aussi à David Monchicourt de Marly pour son histoire très « branchée » :

— Tu sais comment s'appelle mon père ?

— Non

— Il s'appelle Paul Position

N'hésitez pas à nous écrire nombreux, vous avez sûrement des tas d'histoires atarigolotes à nous raconter.

Nous tenons à remercier tout spécialement Patrick Deliez de Crevecœur-Le-Grand pour son dessin Vanguard et pour tous les autres qu'il nous envoie si souvent ; nous ne manqueront pas d'en publier un dès les tous prochains numéros.



TILT... UN MAGAZINE « BRANCHÉ »

Tilt le magazine des jeux électroniques se porte bien ; tous les deux mois, ce magazine de plus de cent pages, réussit l'exploit d'être tout à fait exhaustif, tout aussi bien sur l'actualité des nouvelles cartouches, cassettes, disquettes que celle des flippers ou de la micro. Une belle présentation, de nombreux articles de fonds, un dossier par numéro... Une mine d'informations indispensables pour tous les ludomaniacs.

Tilt service abonnement, 101, rue Réaumur, 75002 Paris.

4e CHAMPIONNAT DES JEUX-VIDÉO







La preuve par 9

Avec le festival international « Son et Image » qui s'est déroulé du 11 au 18 mars, ATARI, le leader des jeux-vidéo avec ses 2 partenaires Europe 1 et Télé 7 Jours ont donné le coup d'envoi au quatrième championnat de France. Europe 1 partenaire fidèle depuis plusieurs années d'ATARI, et Télé 7 Jours, tout nouveau partenaire depuis le début de l'année 84 avec le concours ATARI/Télé 7 Jours. Un Championnat placé, cette année, sous le double signe de la nouveauté et de la diversité.

En effet, alors que pour l'édition 83 seul un programme de jeux, Centipède, avait été sélectionné pour les qualifications et la finale nationale, cette année, ce sont neuf programmes de jeux, pas moins, qui serviront à départager les participants au Championnat.

De plus, à la diversité de ces programmes vient s'ajouter une nouveauté de taille qui porte sur les Centres Officiels de Sélection aux finales régionales.

En effet, au même titre qu'un salon, qu'une foire, qu'un festival ou qu'un podium, certains revendeurs ATARI répartis à travers la France — et désignés « Centres Officiels de Sélection » — vont pouvoir, à leur tour, organiser des tournois éliminatoires afin de qualifier les deux meilleurs candidats qui participeront à la finale régionale organisée par le journal de la région.



COUP D'ENVOI, COUP D'ÉCLAT

Coup d'envoi de ce quatrième championnat de France ATARI/EUROPE 1/-TÉLÉ 7 JOURS des jeux-vidéo, le festival « du son et de l'image » fut également un fabuleux coup d'éclat pour le stand ATARI qui connut un succès franc et massif : pendant cinq jours, du 13 au 18 mars, des milliers de jeunes sont, en effet, venus tenter leur chance sur les programmes sélectionnés et tester les programmes de jeux, Ordinateurs-Maisons et logiciels en démonstration. Près de mille personnes se sont inscrites pour les épreuves de sélections et se sont départagées sur les cinq cassettes prévues : Joust, Pôle Position, Moon Patrol, Mario Brothers, Asterix. La finale s'est déroulée le 18 mars sur le programme Astérix (temps de l'épreuve 10 minutes). A l'issue de celle-ci les cinq « super vainqueurs » sont : Jérôme Peyron (265 000 pts), Vincent Noiret (257 000), Guillaume Van-Heckre (141 500), Frédéric Zipperlin (124 000) et Stiman Bourkerma (2 100).

La console de jeux VCS 2600 qui devait revenir au vainqueur a finalement été remise à Guillaume Van-Heckre ; les deux premiers, Jérôme Peyron et Vincent Noiret en ayant déjà gagné plusieurs lors de compétitions antérieures. Qu'il est dur d'être lauréat !!!



— *Depuis l'annonce des 9 cassettes officielles du Championnat 84, le magasin est pris d'assaut par les jeunes de la région.*

Mais à la différence des tournois locaux organisés sous la responsabilité des journaux régionaux et qui se disputeront sur un seul programme de jeux, les tournois organisés par les distributeurs ATARI dans leur point de vente ne sont soumis à aucune contrainte ; à chaque revendeur donc de décider de sa formule de sélection : d'après les témoignages que nous avons pu recueillir, la formule la plus fréquemment utilisée serait la suivante : une première épreuve éliminatoire destinée à sélectionner les finalistes s'effectuerait sur un programme de jeux choisi arbitrairement par le revendeur ; puis dans un deuxième temps, les qualifiés pourraient s'affronter sur l'ensemble des neuf programmes de jeux sélectionnés pour le Championnat : les deux candidats retenus pour participer à la finale régionale étant alors ceux qui auront réalisé la meilleure moyenne calculée à partir du total de tous leurs scores. Une formule, certes, très sélective mais également très équitable dans la mesure où, pour gagner, il aura fallu s'entraîner forcément sur les neuf programmes sans faire d'« impasse ».

Les occasions pour les participants de se qualifier pour les finales régionales sont donc, cette année, plus nombreuses du fait de la participation des distributeurs ATARI : si vous n'êtes pas parvenu à vous qualifier lors des tournois locaux (foires, salons, podium Europe 1, etc.), sachez qu'il vous reste toujours la possibilité de tenter votre chance dans l'un de ces Centres Officiels de Sélection.

Lors de la finale régionale, les candidats devront jouer une partie de dix minutes sur un programme de jeux choisi dans la liste officielle et sur la variante la plus difficile. Seuls les deux meilleurs scores seront qualifiés pour la grande finale nationale. Le mode de sélection du Championnat de France 1984 Atari/Europe 1/Télé 7 Jours laisse donc peu de chance au hasard et aux spécialistes ; en revanche, il privilégie les généralistes qui auront su répartir leurs efforts et leur temps d'entraînement sur chacun des neuf programmes officiels.



Autre « Centre Officiel », le magasin Languin Gay à Meaux, ne manque pas d'idées pour organiser sa sélection. Il compte en effet sur Radio Fan 77 (96.5 MHz) pour animer le déroulement du Championnat à l'intérieur de son point de vente.

Pour vous familiariser avec les caractéristiques de ces différents programmes de jeux et vous aider à bien vous préparer « l'ATARIEN » est allé demander à des anciens champions de France et à un président de club ce qu'ils pensaient de cette nouvelle formule, et quelle méthode de préparation ils comptaient adopter. De l'avis de tous les champions interviewés (Vincent GOUALARD, champion de France senior 1983, Jérôme PEYRON, finaliste junior en 1983, Jean-Michel PETRUCEV, vice-champion de France junior 1983, Vincent NOIRET, champion de France junior 1982 et Antoine VAREIL, champion de France junior 1981, Fabien HEMARD, champion de France junior 1983), **Pole position** apparaît comme le programme de jeux le plus facile : « on fera à peu près tous le même score explique Jean-Michel PETRUCEV, car le programme est peu sélectif. En revanche, il demande beaucoup d'entraînement, de réflexe et de concentration si l'on veut faire un parcours sans faute. La moindre erreur sera fatale au concurrent ».

Côté préparation, on s'accorde à reconnaître qu'il faudra s'entraîner dur pour être en mesure de briller sur chacun des neuf programmes de jeux. Pour Vincent GOUALARD, la solution est toute trouvée : lors de ses permissions (il effectue actuellement son service militaire), il ira s'entraîner dans le centre Officiel de Sélection le plus proche de son domicile afin de pouvoir jouer sur un maximum de programmes.
Jean-Michel PETRUCEV, lui, profitera de tous les tournois locaux organisés dans la région parisienne pour aller s'entraîner sur les programmes qu'il ne possède pas. Karim CHEHAB, pour sa part, mise sur son club pour regrouper l'ensemble des programmes sélectionnés : « chacun des membres achètera un programme de jeux. Régulièrement, nous nous retrouverons chez moi pour pouvoir nous entraîner tous ensemble sur les neuf programmes ».
Il est, en définitive, bien difficile en ce début de championnat de désigner un favori dans la mesure où la formule expérimentée cette année



Fabien HEMARD, Champion de France junior 1983, est bien décidé à défendre son titre cette année. Tous les jours, il vient s'entraîner au « Présent du Futur », le magasin bien connu des jeunes Tourangeaux, « Centre Officiel de Sélection ».

Dig Dug est également considéré comme un programme facile mais néanmoins assez sélectif : F. HEMARD : « les écarts dans les scores peuvent être très importants ; les plus faibles seront vite distancés ». A. VAREIL : « c'est facile de ne pas perdre. Mais pour arriver à un score élevé il faudra trouver un maximum de trucs ». V. NOIRET : « c'est un programme qui demande un long entraînement avant de pouvoir le maîtriser. Il contient beaucoup d'astuces ».

Astérix : V. GOUALARD : « J'aime ce programme car on peut faire des points très rapidement ». V. NOIRET : « C'est facile au début. Une fois franchi le cap des 20 000 points (apparition d'Obélix) ça s'accélère ».

Enfin, si certains de nos virtuoses du joystick redoutent la sélectivité de Joust et la boule de feu de Mario Brothers, ils sont unanimes à considérer Moon Patrol comme le programme de loin le plus difficile et le plus sélectif en raison des qualités de rapidité et d'adresse qu'il requiert.
V. NOIRET : « Une erreur est très vite arrivée ; la manipulation doit être d'une très grande précision ».
A. VAREIL : « Je compte m'y entraîner beaucoup car c'est le programme qui départagera le plus les concurrents ». Quant à J. PEYRON, il avoue carrément que c'est sa « bête noire ».

est sensiblement différente de celles des années précédentes. D'autant plus difficile que la distinction d'âge disparaît et qu'en conséquence, juniors et seniors se retrouveront sur un pied d'égalité. Et puis, comme le précise très justement Vincent GOUALARD, on n'a jamais vu un champion récidiver l'année suivante.
Alors maintenant, à vous de jouer !...



Anciens champions et membres de Clubs locaux, nous ont confié leurs impressions sur le Championnat 84.
De gauche à droite : Philippe et Karim CHEHAB, Antoine VAREIL, Olivier NOIRET, Jean-Michel PETRUCEV, Vincent et Guillaume NOIRET.

EXTRAITS DU RÈGLEMENT

Les candidats joueront une partie de dix minutes sur la variante la plus difficile.

Les distributeurs ATARI deviendront des Centres de Sélection Officielle et organiseront des tournois éliminatoires afin de sélectionner les deux meilleurs candidats qui participeront à la finale régionale organisée par le journal de la région ou à défaut par ATARI.

Un joueur ne peut représenter qu'un seul point de vente.

Les participants à la finale nationale seront les deux meilleurs joueurs sélectionnés lors de chaque finale régionale. Chaque région sera donc représentée par deux champions.

Les concurrents disputeront la finale nationale sur un programme de jeux annoncé par ATARI dans le courant du championnat.
Le champion de France recevra un ordinateur 800 XL et un lecteur de disquettes 1050.

CENTRES OFFICIELS DE SÉLECTION DU 4e CHAMPIONNAT DE FRANCE ATARI DES JEUX VIDÉO

TÉLÉ 7 JOURS/ILE-DE-FRANCE

MICRO VIDÉO
8, rue de Valenciennes
75010 PARIS

S.C. VIDÉO
23, rue Claude Vellefaux
75010 PARIS

VIDÉO SHOP
50, rue Richelieu
75001 PARIS

TEMPS X
Rue de la Grande Truanderie
75001 PARIS

L'ÉTOILE D'OR
28, rue du Faubourg Montmartre
75009 PARIS

VISUEL PHOT
49, rue St-Blaise
75020 PARIS

TEMPS X
Galerie des Champs
84, avenue des Champs-Élysées
75008 PARIS

SETICO
Bureaux Mantes-la-Jolie Magnanville
78200 MANTES-LA-JOLIE

LE BAZAR
60, rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES

TEMPS X
Centre Commercial PARLY II
78150 LE CHESNAY

GALERIE DE JUVISY
7, Grande Rue
91260 JUVISY

VIDÉO BOUTIQUE
65, rue Charles-de-Gaulle
91330 YERRES

LANGUIN-RADIO FAN 77
65, rue du Commandant-Berge
77100 MEAUX

ESPACE MICRO ET VIDÉO
103, rue Jean-Jaurès
92300 LEVALLOIS-PERRET

LE GRAND BAZAR
3, rue Thiers
95300 PONTOISE

CAMARA
81 et 81 bis rue Dalayrac
94120 FONTENAY-SOUS-BOIS

LA VOIX DU NORD/NORD

TAM
14, rue Jean-Jaurès
59610 FOURMIES

PHOTO DESMAREZ
26, avenue Franklin-Roosevelt
59600 MAUBEUGE

PHOTO CINÉ ROBERT PHOX
352, boulevard Pointcarré
62400 BETHUNE

CUVELIER
34, rue Jean-Jaurès
62880 VENDIN-LE-VIEIL

LE COURRIER PICARD/PICARDIE

STUDIO GUILLAUME
19, rue des 1
80100 ABBEVILLE

RIC ET RAC
3, rue Henri-Barbusse
80000 AMIENS

FRANCE PHOTO VIDÉO
64, rue des 3 cailloux
80000 AMIENS

AU LUTIN BLEU
8, avenue Jules-Uhry
60100 CREIL

PARIS NORMANDIE/ HAUTE-NORMANDIE

VIDÉO CLUB ST-JACQUES
10, rue Sainte-Catherine
76200 DIEPPE

FORUM VIDÉO CLUB
Espace Oscar Niemeyer
76600 LE HAVRE

VIDÉO CLUB ST-JACQUES
99, rue de la Barre
76200 DIEPPE

OUEST FRANCE

LA MUSARDIÈRE
6, place Duclos-Pinot
BP 223
22105 DINAN CEDEX

NEHLIG
4, rue St-Malo
22300 LANNION

CHARLES
28, avenue de la République
44500 ST-NAZAIRE

LA FAUVETTE
Centre Beaulieu
Case 041
44062 NANTES CEDEX

CHARLY
1 bis rue St-Maurille
49000 ANGERS

AU BON MARCHÉ
28/39, rue St-Jean
14000 CAEN

DOUESSIN
Boulevard du Général-de-Gaulle
Centre commercial LA DÉCOUVERTE
35405 SAINT-MALO

ROBERT ET CHAUVIN
15, rue du Mene
56000 VANNES

RAGON
Centre Commercial LA LUCIOLE
44470 SAINTE-LUCE-SUR-LOIRE

QUEMERE
27, rue Aristide-Briand
53100 LAVAL

BOILEAU CONNECTION
8, rue Salvador-Allende
85000 LA ROCHE-SUR-YON

NOUVELLE RÉPUBLIQUE DU CENTRE-OUEST CENTRE ET POITOU

CAMARA HIFI PHOTO
14, rue Denis-Papin
41000 BLOIS

MENARD PHOTO
18, rue St-Jean
79000 NIORT

PRÉSENT DU FUTUR
21/23, rue du Change
37000 TOURS

TENOR
Centre Commercial MAMOUTH 2
37170 CHAMBRAY-LES-TOURS

TABARLY
31, rue du Portail LOUIS
49400 SAUMUR

EUREKA
Galerie Châtelet
45000 ORLÉANS

MERCREDI
22, rue d'Auron
18000 BOURGES

LE SUD-OUEST AQUITAINE CHARENTE

LIBRAIRIE LAFON
Base 4, rue Samonzet
64000 PAU

ARMADA
15, rue Thiers
64000 BAYONNE



FARANDOLE
Place de l'Éperon
16000 ANGOULÊME

LA RÉCRÉATION
22, rue Charles-de-Gaulle
47200 Marmande

TEMPS X
3e niveau
Lot 95 ter
Centre Commercial Meriadeck
33092 BORDEAUX

GAMMES
2, rue de GRASSY
33000 BORDEAUX

ETS TERADE
82, avenue Jean-Jaurès
16600 RUELLE

TELESON
22, bis rue de Périgueux
16000 ANGOULÊME

DÉPÊCHE DU MIDI/ MIDI-PYRÉNÉES

TEMPS X
Boutique 30
Centre Commercial LABEGE
31320 CASTENET TOLOSAN

FLASH 61
59/61, rue Villefranche
09200 ST-GIRONS

FNAC TOULOUSE
1 bis Promenade des Capitols
31000 TOULOUSE

GALLONIER
49, rue Sere de Rivières
81000 ALBI

LE MIDI LIBRE/ LANGUEDOC-ROUSSILLON

SYSTEMS
6, rue Béteille
12000 RODEZ

VIDÉO ROUSSILLON
16, rue Camille-Desmoulins
66000 PERPIGNAN

NEW BABY
8, rue du Docteur-Pons
Place Bardou-Job
66000 PERPIGNAN

ANTENNE CLUB VIDÉO
PUSSUYE LONJON
Galerie de la Comédie
34000 MONTPELLIER

STÉ SORO
22, avenue du 22 août
34500 BÉZIERS

DISCO TÉLÉ HIFI TV VIDÉO
52, rue de la République
30000 NIMES

LE PROVENÇAL/PROVENCE

FANFAN
Centre Commercial CARREFOUR
13127 VITROLLES

ARNAUD
2, rue Paradis
13001 MARSEILLE

CALCULS ACTUELS
49, rue Paradis
13006 MARSEILLE

JES
1, rue Auguste-Lacour
84100 - ORANGE

TÉLÉ MONTÉ-CARLO CÔTE D'AZUR

TEMPS X
Niveau Bas
Centre Commercial NICE ÉTOILE
24, rue Jean-Médecin
06000 NICE

PHOTO LIBERTÉ TOULON
3, place de la Liberté
83000 TOULON

CINÉ PHOTO COLOR
18, rue d'Antibes
06400 CANNES

CINÉ PHOTO
Centre Commercial CARREFOUR LINGOSTIERE
RN 202
06200 NICE

MICROTEK
2, Boulevard Rainier III
MONACO

LE DAUPHINÉ LIBÉRÉ/ DAUPHINÉ

TEMPS X
4 bis rue de la Poste
Galerie ROYAL CENTER
74000 ANNECY

TEMPS X
Boutique 325 bis
Centre Commercial 3 dauphins
17, rue de Belgrade
38000 GRENOBLE

GULLIVER MODELES
10, avenue de Chambéry
74000 ANNECY

FOCAL 2
2, Square Temple de Diane
73100 AIX-LES-BAINS

GALERIE DU PRINTEMPS
25, Grande-Rue
74202 THONON-LES-BAINS

ART ET PHOTO
59/61, rue Carnot
05000 GAP

ELECTRO SERVICE
28, rue Sadi-Carnot
07100 ANNONAY

LE PROGRÈS DE LYON/ RHÔNE-ALPES

SIGES
23, rue Auguste-Conte
69002 LYON

DEVENEY
8, rue du Châtelet
71100 CHALON-SUR-SAÔNE

TEMPS X
Boutique 325 bis
Centre Commercial de la PART DIEU
69003 LYON

LA MONTAGNE/ AUVERGNE LIMOUSIN

NOUVELLES GALERIES
39, boulevard du Général-Kœning
19316 BRIVE Cedex

VIDÉO POINT
10, avenue Julien
63000 CLERMONT-FERRAND

LA GALERIE BLANCHOT
Avenue de la Libération
63800 COURNON D'AUVERGNE

EST RÉPUBLICAIN/LORRAINE, FRANCHE-COMTÉ

JEUX JHON
7, rue Stanislas
54000 NANCY

TOP JOYS
1, avenue Ney
57000 METZ

TÉLÉ STATION COULON
41, rue G.-Genoux
70000 VESOUL

VISION 3 000
2, rue d'Alsace-Lorraine
10000 TROYES

L'UNION/CHAMPAGNE

FIDELSON
35, boulevard G.-Grégoire
02700 TERGNIER

LES DERNIÈRES NOUVELLES D'ALSACE/ALSACE

VIDÉO SELECT
5, Petite-Rue-de-la-Course
67000 STRASBOURG

LES JOUETS RUYER
Centre Commercial de la Place des Halles
67000 STRASBOURG

FOTOQUELLE
50, Avenue-Kennedy
68100 MULHOUSE

Calendrier des épreuves de qualification au championnat de France

Outre les revendeurs ATARI, nouveaux Centres Officiels de Sélection, il vous sera possible comme les années précédentes de vous qualifier à une finale régionale à l'occasion des nombreuses manifestations organisées par les différents quotidiens régionaux. Jusqu'à la mi-juin pas moins d'une vingtaine d'opérations se dérouleront à travers la France : en voici la liste complète.

Journal	Dates	Lieu
Sud-Ouest	21/04 au 01/05	Mont-de-Marsan
La Montagne	21/04 au 24/04	Vichy
La Montagne	24/04 au 26/04	Guéret
La Montagne	27/04 au 29/04	Vichy
Le Provencal	27/04 au 06/05	Avignon
Sud-Ouest	28/04 au 06/05	Auch
Midi libre	28/04 au 13/05	Alès
Le Dauphiné	28/04 au 08/05	La-Roche sur-Foron
Nouvelle République	28/04 au 06/05	Niort
Est républicain	04/05 au 13/05	Bar-le-Duc
Midi libre	05/05 au 13/05	Béziers
Sud-Ouest	12/05 au 21/05	Angoulême
Sud-Ouest	12/05 au 21/05	Bordeaux
Le Provencal	18/05 au 20/05	Aix-en-Provence
Midi libre	19/05 au 27/05	Nîmes
Dépêche du Midi	19/05 au 03/06	Pamiers
Le Dauphiné	26/05 au 03/06	Montélimar
Nouvelle République	26/05 au 03/06	Poitiers
Dépêche du Midi	27/05 au 03/06	Albi
Le Dauphiné	31/05 au 03/06	Annonay
Nouvelle	31/05 au 03/06	Blois
République	31/05 au 03/06	
Sud-Ouest	31/05 au 11/06	Bayonne
Progrès Lyon	27/05 au 28/05	Mâcon
Dépêche du Midi	09/06 au 17/06	Montauban
L'Union	09/06 au 10/06	

Les opérations Atari en direct :
Open de Monte-Carlo 14/04 au 22/04 : classement ATP sur le 800 XL.
Foire de Paris du 27/04 au 08/05 : reconstitution du village d'Astérix et d'Obélix.
Roland Garros du 28/05 au 10/06 : « Tennis Clinic ».
SICOB du 14/05 au 19/05 : Ordinateurs-Maison Gamme XL.

« CULTURE-TONIC »
20 questions pour tester vos connaissances

1 — QUEL FUT LE PREMIER QUOTIDIEN DE PARIS A PUBLIER DES PHOTOGRAPHIES ?
A - Excelsior
B - Le Moniteur Universel
C - Le Temps

2 — QUEL EST LE PLUS GRAND BARRAGE DU MONDE ?
A - Itaipu au Brésil
B - Assouan en Égypte
C - Grand Coulee aux USA

3 — RETROUVEZ LA MONNAIE CORRESPONDANT AU PAYS :

1 - Laos	A - Sole
2 - Équateur	B - Lek
3 - Albanie	C - Kip
4 - Pérou	D - Sucre

4 — RETROUVEZ LES DISTANCES SÉPARANT CES DIFFÉRENTES VILLES :

1 - Rotterdam/Milan	A - 948 km
2 - Vienne/Le Havre	B - 1 496 km
3 - Genève/Naples	C - 1 080 km
4 - Marseille/Stuttgart	D - 1 326 km

5 — LE 3 SEPTEMBRE 1939 LA GRANDE-BRETAGNE ET LA FRANCE DÉCLARAIENT LA GUERRE A L'ALLEMAGNE. A QUELLE HEURE ?
Grande-Bretagne : A - 11 h B - 15 h C - 17 h
France : A - 14 h B - 16 h C - 17 h

6 — EN 1861, L'ESPÉRANCE DE VIE A LA NAISSANCE EN FRANCE ÉTAIT DE :
A - 39 ans
B - 42 ans
C - 47 ans

7 — L'ARRIVÉE DE MARCO-POLO A PÉKIN DATE DE :
A - 1150
B - 1275
C - 1510

8 — LA DOCIMOLOGIE EST :
A - La science des signes
B - La science des examens
C - La science des cellules

9 — QUI A DIT : « IL SUIVAIT SON IDÉE — C'ÉTAIT UNE IDÉE FIXE, ET il ÉTAIT SURPRIS DE NE PAS AVANCER »
A - Jacques Prévert
B - Alphonse Allais
C - Jules Renard

10 — LE NAUFRAGE DE LA « MÉDUSE » A EU LIEU :
A - En 1796
B - En 1816
C - En 1824

11 — LES « CONTES CRUELS » SONT UNE ŒUVRE DE :
A - Stéphane Mallarmé
B - Villiers de l'Isle Adam
C - Jules Laforgue

12 — QUI A DIT : « UNE VIE NE VAUT RIEN, MAIS RIEN NE VAUT UNE VIE » ?
A - Balzac
B - Malraux
C - Pasteur

13 — LE GROUPE STRAY CATS SE COMPOSE DE :
A - 3 musiciens
B - 4 musiciens
C - 5 musiciens

14 — EN QUELLE ANNÉE FUT INVENTÉE LA TÉLÉVISION ?
A - 1921
B - 1925
C - 1937



15 — CÉSAR PAVESE ÉTAIT :
A - Sculpteur
B - Écrivain
C - Biologiste

16 — LE PREMIER SOUS-MARIN ATOMIQUE FUT LANCÉ EN :
A - 1945
B - 1950
C - 1954

17 — LE PREMIER VOL SPACIAL EUT LIEU EN :
A - 1957
B - 1961
C - 1963

18 — MARCELINE DESBORDE-VALMORE ÉTAIT :
A - Comédienne
B - Physicienne
C - Poétesse

19 — L'EMPIRE DE CHINE FUT FONDÉ EN :
A - 340 avant J.-C.
B - 221 avant J.-C.
C - 206 avant J.-C.

20 — EN QUELLE ANNÉE FUT CRÉE LE « SERVICE DE PRÉVISION DES TEMPÊTES » ANCÊTRE DE LA MÉTÉOROLOGIE NATIONALE ?
A - 1558
B - 1720
C - 1854



Ça y est, vous êtes sûr de vos réponses ?
Vous avez su éviter les pièges ?
Alors foncez en page 4 pour remplir votre bulletin réponse et dépêchez-vous de le poster.
N'oubliez pas qu'un cyclomoteur TXR PEUGEOT et 90 programmes de jeux du Championnat ATARI 84 sont en jeu !!!

LES CASSETTES OFFICIELLES

PENGO

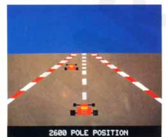
COMMENT JOUER ?

Votre pingouin est au centre de l'écran. Il est entouré de blocs de glace tous semblables, sauf 3 : ceux-là clignotent. Vous devez réussir à les réunir, n'importe où, de façon qu'ils se touchent. Pour déplacer un bloc, il vous suffit de vous mettre contre lui et de « pousser » avec le bouton rouge ; le bloc s'éloigne jusqu'à ce qu'il rencontre un autre bloc ou le bord du champ de jeu. Si le bloc que vous poussez est déjà directement coincé, votre action le fait fondre. Mais vous avez des ennemis, qui vous éliminent au moindre contact. Deux moyens de s'en débarrasser : en leur lançant dessus un bloc de glace, qui les écrase. En poussant sur un des bords du champ de jeu : tout ennemi, lui aussi en bordure, est aussitôt assommé. Vous pouvez même l'éliminer en allant le toucher.

DES TRUCS...

Dès que le champ de jeu apparaît, essayez de déterminer l'endroit précis où il est le plus facile de réunir les trois glaçons clignotants.
— Ne tuez pas tous vos ennemis avant d'avoir réuni les glaçons : vous seriez obligé de repartir à zéro...
— Attention : il y a des positions où il devient impossible, par blocage, de réunir les glaçons clignotants ! Une catastrophe à éviter...
— Ne faites fondre les glaçons que s'ils empêchent votre passage : mieux vaut en garder le maximum, pour écraser vos ennemis, ou retarder leur approche.

POLE POSITION



COMMENT JOUER ?

La « Pole Position », c'est la première ligne de départ d'une course automobile, c'est la place privilégiée que l'on obtient en réalisant les meilleurs temps aux essais. Malheureusement pour les pilotes vidéo de cette cassette : comment réaliser le meilleur temps qualificatif en se faufilant entre les voitures des concurrents (qui se jettent d'autant plus soudainement sur vous que vous roulez vite !), en évitant les accidents ? Un carambolage vous fait perdre presque 2 secondes, sans compter le temps qu'il faut à votre bolide pour reprendre tout son élan ! Attention aussi aux bas-côtés hachurés de la route : ils vous ralentissent sérieusement...

DES TRUCS

Pour vous entraîner, ne soyez pas trop gourmand : conduisez juste à votre vitesse, en vous efforçant uniquement de prévoir les virages, l'arrivée des autres voitures, et en évitant absolument le moindre accident ! Puis augmentez peu à peu votre vitesse au fil des courses, en suivant la même méthode.
Pensez à utiliser les bas-côtés à votre avantage : il est très souvent profitable de se freiner grâce à eux. Il vous suffit de déboîter ensuite pour reprendre toute votre vitesse.
Enfin, ne regardez pas votre voiture, mais surtout la route devant elle... Côté score, sachez tout de même qu'une pôle-position vous rapportera 14 000 points et chaque voiture doublée 50 points.
— Écoutez bien le régime du moteur pour passer les vitesses au bon moment. Si vous les passez trop tôt, vous perdez beaucoup de votre élan...
— Dans les virages, soyez prudents : ne maintenez pas une vitesse constante, mais appuyez par petits coups successifs sur l'accélérateur.

MOON PATROL



COMMENT JOUER ?

Expédition lunaire en jeep : séduisant et captivant, mais le sol est vraiment inégal ! Aussi, pour éviter d'endommager les 3 jeeps dont vous disposez pour chaque partie, vous devez sauter les gouffres et détruire les rochers qui parsèment votre route. Pour sauter, un petit coup de joystick vers le haut. Pour détruire les rochers, le bouton rouge : il déclenche votre canon horizontal, qui pulvérisera le roc avant que vous soyez dessus ! Simultanément, il fait tirer le canon du toit de la jeep : très utile contre les soucoupes et divers « aliens » qui vous survolent en lâchant des bombes.
Un scanner en bas de l'écran vous indique la distance que vous avez parcourue. Bien sûr, plus vous roulez longtemps, et plus vous détruisez d'OVNI, plus votre score est élevé. Attention : au bout d'un certain temps, les bombes ennemies viennent creuser des gouffres devant vos roues...

DES TRUCS

Vous pouvez freiner votre véhicule avec le joystick, mais c'est une manœuvre à double tranchant : bénéfique pour pouvoir détruire plus tranquillement un rocher, catastrophique avant de sauter un gouffre ! Vous manquez d'élan et vous sautez... dans le trou.
Ne fuyez pas nécessairement devant les bombes : si elles tombent sur la jeep, elles passent obligatoirement au-dessus du canon du toit. Tirez à ce moment-là !
— Ne tirez pas sans arrêt ! C'est le meilleur moyen de vous trouver nez à nez avec un rocher, ou de laisser intacts tous les OVNI !
— Ne sautez pas quand vos roues sont juste au bord d'un trou : gardez votre élan et déclenchez le saut à l'avance.

MILLIPÈDE



Plus fort, plus long, plus difficile que Centipède : le mille-pattes va plus vite, il descend plus directement vers votre magicien, au milieu des champignons plus nombreux. Pire : toutes sortes d'insectes foncent sur lui pour l'éliminer, et ils ne descendent plus seulement verticalement, mais le plus souvent... en diagonale ! Bref, ceux qui étaient devenus des champions à Centipède vont devoir repartir à zéro !

DES TRUCS...

— Les araignées sont plus faciles à tuer si vous êtes tout en bas de l'écran. Mais il faut savoir aussi éviter régulièrement l'escargot qui s'y déplace. Vous devez donc multiplier les allers-retours entre le bas et le milieu de la zone bleue. Le haut est le plus dangereux : ne vous y postez que lors des premiers tableaux.
— Faut-il ou non faire sauter rapidement les champignons explosifs ? Certes, ils peuvent vous aider à détruire la chenille, mais les trous qu'ils laissent vous privent souvent des couloirs verticaux dans lesquels il est si facile de coincer la chenille sous votre tir...

ASTERIX



COMMENT JOUER ?

Asterix est au centre de l'écran, au milieu de 9 couloirs. Dans ces couloirs commencent à circuler, dans tous les sens, des objets : il faut éviter les harpes du druide, qui assomment et éliminent un Asterix. Mais il faut courir se saisir des bonbonnes de potion magique, des boucliers, des lampes à huile, etc., qui rapportent de plus en plus de points !
Au bout d'un certain temps, c'est la phase Obelix : un véritable cauchemar, car les objets amis ou ennemis défilent deux ou trois fois plus

vite ! Seuls les champions réussissent à y marquer beaucoup de points...

DES TRUCS

Coup d'œil et maîtrise de soi avant tout : coup d'œil, pour repérer rapidement les couloirs empruntés par les objets mortels et les éviter. Maîtrise de soi, pour ne jamais rater, ou surtout dépasser, les bons couloirs qu'on voulait atteindre : poignet d'acier exigé !
Enfin, quand vous êtes en difficulté, n'hésitez pas à laisser passer une ration de bons objets : mieux vaut survivre, et prendre ainsi le temps de retrouver ses esprits !
— Mieux vaut rester au centre et y revenir le plus souvent après vos déplacements. Et attendez bien que les objets soient apparus avant de vous précipiter dans un couloir : sinon, vous risquez d'avoir de mauvaises surprises !

MARIO BROTHERS



COMMENT JOUER ?

Les Mario Brothers travaillent dans une drôle d'usine : ils doivent attraper des animaux étranges et les enfermer dans des paquets. Le tableau de jeu a trois étages. Votre Mario peut sauter (bouton rouge) : s'il est en dessous d'une plate-forme, il la heurte du crâne, et s'il y a juste au-dessus de lui un animal (tortues, crabes, souris, mouches...), l'animal est assommé. Il ne reste plus qu'à sauter, sur la plate-forme cette fois-ci, pour l'attraper. Dans ce cas, un paquet jaillit automatiquement en haut de l'écran, et commence à descendre de plate-forme en plate-forme. Guidez Mario pour attraper aussi le paquet avant qu'il ne disparaisse en bas de l'écran.
Le jeu devient de plus en plus difficile : au lieu d'être directement assommés comme les tortues, par exemple, les crabes se mettent à accélérer...
Il vaut mieux aussi se méfier d'un tourbillon qui jaillit régulièrement, et très vite, des bords droits et gauches du champ de jeu...

DES TRUCS

Essayez plutôt d'assommer les animaux sur la plate-forme la plus haute : ainsi, vous évitez qu'ils disparaissent en bas de l'écran, et, quand vous les avez capturés, les paquets jaillissent juste devant vous.
Il est parfois commode de passer par les bords de l'écran : mais méfiez-vous, vous pouvez tomber en plein sur un tourbillon qui vient d'apparaître, et perdre votre Mario...
— Restez de préférence en haut de l'écran : car tous les animaux apparaissent là, et mieux vaut les cueillir dès leurs premiers pas.
— Les crabes : mieux vaut les frapper une première fois en haut de l'écran. En effet, ils accélèrent alors, et vous laissent juste le temps de descendre pour les attendre et les frapper une seconde fois sur la dernière plate-forme.
— Ne laissez pas se promener les fantômes : car ils se mettent à verglasser le sol, ce qui ne facilite pas votre tâche.

JOUST



COMMENT JOUER ?

Duel en plein air : vous êtes un preux chevalier monté sur un busardier volant. Ce type de volatile n'est guère facile à manœuvrer : pressez le bouton rouge pour qu'il agite les ailes, décolle, et se maintienne en l'air. Simultanément, dirigez-le avec le joystick.
En outre, vous devez affronter d'autres busardiers, terriblement habiles, guidés par l'ordinateur. Vous devez les heurter pour les désarçonner. Mais vous devez les heurter en volant légèrement PLUS HAUT qu'eux. Sinon, c'est vous qui tombez...
Un busardier ennemi vaincu laisse tomber, de dépit, un gros œuf. Rattrapez-le rapidement, c'est préférable : non seulement vous gagnerez un bonus, mais encore vous éviterez la naissance d'un chevalier blanc, rapide et bien plus redoutable...
Le premier tableau vous offre des plates-formes pour vous poser, ainsi que le bas de l'écran. Mais ce n'est plus le cas par la suite...

DES TRUCS

Commencez par voler à une altitude toujours égale, en faisant des allers-retours incessants : c'est déjà beau de réussir un vol parfait ! Ensuite, pourchassez les chevaliers ennemis, en les suivant plutôt : vous pouvez ainsi attendre à peu près le moment où vous allez les heurter.
Pour les œufs, pas d'affolement : cette fois-ci, partez plutôt dans le sens contraire de leur vol, vous les attraperez bien mieux ! Si vous êtes assez fort pour rester en vie tout au long de l'épreuve, vous obtiendrez un bonus de 3 000 points et une vie supplémentaire lorsque vous aurez atteint le score de 20 000 points.
— Éliminez d'abord les busardiers qui se trouvent en haut de l'écran. Vous aurez aussi plus de facilité à rattraper les œufs ! Et si vous vous mettez vraiment tout en haut de l'écran, vous êtes au moins sûr de n'avoir aucun busardier au-dessus de vous !

DIG DUG



COMMENT JOUER ?

Vous guidez un étrange spéléologue qui creuse des galeries dans le sol. Mais il n'est pas seul : de grosses taupes et de vilains petits dragons l'attendent, très mécontents. De telle sorte que vous êtes poursuivi dans les galeries que vous avez vous-même créées !
Deux moyens de défense (à part la fuite, qui ne peut durer longtemps) : utilisez la pompe dont dispose le spéléologue pour, à coup de bouton rouge, gonfler taupes et dragons... jusqu'à l'explosion ! Vous pouvez encore bénéficier des rochers qui sont parsemés dans le sous-sol : allez vous bloquer juste dessous et, dès que vos ennemis approchent, repartez : le rocher tombe et, si vous avez bien calculé, les écrase ! Cette méthode est plus difficile mais rapporte bien plus de points que celle de la pompe.
Les galeries que vous creusez augmentent aussi votre score.

DES TRUCS

A chaque tableau, vous pouvez écraser un des monstres avant même qu'il ne sorte de sa caverne ! A vous de trouver à chaque fois le bon trajet.
Creusez très profond, et remontez verticalement sous un rocher : vos poursuivants n'auront ainsi pas le temps de s'enfuir quand ils verront le rocher leur tomber dessus... de très haut !
Un monstre à demi gonflé reste immobile un moment : c'est bon à savoir, car le spéléologue est parfois trop pressé pour pouvoir pomper jusqu'à l'explosion !
— Creusez plutôt une galerie continue : vous ne risquez pas ainsi d'être encerclé par vos ennemis, et vous savez toujours où ils sont : derrière vous !

CRYSTAL CASTLE



Un jeu franchement original : à vous de guider un sympathique ours dans des châteaux en trois dimensions, dont les escaliers, les salles et les couloirs sont couverts de joyaux. Vous êtes opposé à des arbres mobiles, des boulets hargneux, et d'étranges limaces géantes, qui déglutissent lentement les bijoux. Si votre ours les touche en pleine digestion, il les élimine !
Pour marquer un gros bonus avant de changer de tableau, vous devez attraper avec l'ours le DERNIER JOYAU. C'est-à-dire laisser les chenilles manger ce qu'elles veulent... avant de leur dérober la dernière bouchée !
Un graphisme superbe, des châteaux variés, une foule de personnages (la sorcière, le bonnet magique, le baril de miel, le nuage d'abeilles, le squelette, le fantôme..) pour une cassette vraiment révolutionnaire.

DES TRUCS

Récupérer le dernier joyau donne 1 000 points et si vous arrivez à manger la citrouille lors du passage de la comète, vous obtiendrez 1 000 points de bonus.
— On perd souvent beaucoup de temps à cause d'un diamant oublié au passage. Pour systématiquement tout prendre dans les endroits où se déplace votre ours, il faut : se déplacer verticalement sur les diamants si c'est un large espace sans obstacles ; faire de petits zigzags si c'est un couloir (surtout diagonal !).
— Pour sauter, même dans l'affolement, n'oubliez jamais d'actionner la manette (élan) avant de presser le bouton rouge ! Et faites attention à la perspective...

Une « journée dans les coulisse

Aujourd'hui, c'est Eric qui prépare le journal du matin. Il arrive dès 6 h, après avoir récupéré tous les quotidiens du matin aux Nouvelles Messageries de la Presse Parisienne, pas très loin de la radio.
Le télex de l'Agence Centrale de Presse bourdonne nerveusement. Mince, pas assez d'informations sur le Liban.
Eric épluche les journaux, sélectionne les dépêches, choisit la trame de son édition, fais sa une.
Cyrienne prépare sa revue de presse, tandis que le technicien arrive les yeux ensommeillés, cale les musiques, prépare les micros, vérifie les casques.

Un auditeur matinal réclame la grille des programmes au téléphone.
Il faut se dépêcher, le journal commence dans 3 minutes.
Eric jette un dernier coup d'œil au télex avant de s'installer dans la cabine studio.
8 h moins 1 : Eric hurle au technicien d'envoyer le générique. Le voyant rouge s'allume.
Eric démarre, les mots se succèdent, il se heurte à la 3e phrase, reprend son élan, fait un signe au technicien. Musique. Il court chercher Cyrienne, terminant la rédaction de son article et l'entraîne dans le studio.
Après avoir annoncer à l'antenne la revue de presse quotidienne de Cyrienne, il laisse la parole à sa partenaire.
Cadence, climat, musique, bobinos. Pas de problème aujourd'hui, tout était synchro.
Il est 9 h, la rédaction s'est emplie de journalistes venus préparer le journal de 12 h 30.
Dans la salle de montage, des animateurs préparent leurs émissions, montent leurs reportages ou interviews. Une dizaine d'invités créent chaque jour l'événement à l'antenne.

• Le livre d'or de la radio comporte des signatures de personnalités connues où l'encouragement et la satisfaction ressortent à l'évidence. (Parmi celles-ci citons : Gainsbourg, José Arthur, J.-F. Kahn, Alain Peyrefitte, Sapho, A. Wajda, etc.).
Beaucoup de bénévoles travaillent régulièrement ici, certains jonglent avec leurs horaires de travail et la radio, d'autres avec le quotidien : ils ont du mal à terminer les fins de mois. Carole, par exemple qui anime quotidiennement une émission de rock à 18 h, fait des enquêtes dans la journée ou du baby-sitting. Elle a 20 ans, une voix qui transperce et réunit un grand nombre d'auditeurs.
Nicolas est critique cinématographique aux Cahiers du Cinéma, et produit 2 fois par semaine une émission sur le cinéma. Des comédiens, metteurs en scène, réalisateurs, arrangeurs commentent, expliquent, défendent les films auxquels ils ont participé.
Le ton vif, ironique et la répartie facile, subtile et affirmée de Nicolas, donne à cette émission une richesse et une qualité rare sur la bande FM. Nicolas est invité à toutes les projections et ne se lasse jamais d'y aller. Films anciens, inédits, commerciaux, français ou étrangers. Rien ne l'arrête, le cinéma est sa passion, et sans doute l'art qui le prédestinera un jour.
La musique est le fil conducteur de la journée ; son choix est déterminé par chaque animateur. Aucune frontière musicale : new wave, jazz, classique, rock, funky, salsa, africain, et même chinoise (le dimanche matin), orientale ou française. Le hit parade n'a pas de place ici ; par contre les auditeurs téléphonent et demande le passage d'un disque.



Une dizaine d'invités créent chaque jour l'événement.

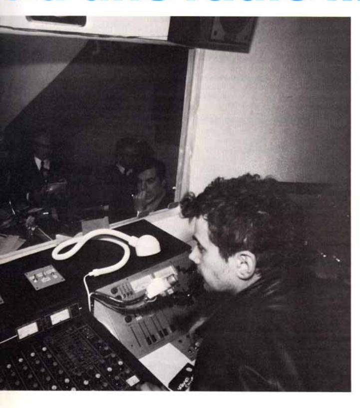
La place à l'antenne aux groupes ou chanteurs nouveaux est assurée. Pas d'élitisme commercial, les modes d'expression novateurs et créatifs ont pignon sur rue.



Cadence, climat, musique, bobinos.

De même, si une actualité immédiate et intéressante se présente, les états majors de la rédaction partent en reportage, font du direct, donnent la parole à des invités. Lorsque certaines radios locales privées parisiennes ont risqué de se voir retirer leur autorisation d'émettre, elles furent toutes invitées à participer au débat, ce qui permit de créer une solidarité non négligeable entre les radios.
Gilda est le nom de cette radio associée à Ado, Contact FM, Métropole FM et Tchatch. La fréquence d'émission est 103.5.

particulière »
s d'une radio libre



Pour ceux, oh ! Nombreux ! qui restent à Paris, pour les fous de radio, les « teen-agers » plutôt branchés, les animateurs frustrés, ne vous inquiétez pas, il y a une radio qui serait contente de vous accueillir et de vous donnez la parole sans problème.

Travaillez vos textes, votre voix, vos idées et téléphonez à radio ADO, la radio des adolescents à Paris (103.5 MHz). Seuls les adolescents ne sont pas interdits d'antenne. On vous entoure, vous conseille, on s'occupe de vous, et on a créé des programmes qui vous concernent.

Des émissions originales : CORPS A CŒUR : le samedi de 15 h à 17 h. Réalisée par deux jeunes premières de 15 ans qui n'hésitent pas à choisir des sujets à la LELOUCHE : Un homme et une femme, version 1984. C'est un scénario du quotidien travaillé avec charme, pudeur, tendresse et séduction.

Cette émission est relayée par ADOVISION, le mercredi et le samedi entre 15 et 17 h. 2 h de point de vue enrobées de musique, agrémentées d'un ou d'une invité, sometimes très connu (MIOU MIOU fut filmée en vidéo). Cette émission est quelquefois accompagnée de scoops ! Le scoop d'une émotion inédite (par exemple).

PETIT AVEC DES GRANDES OREILLES, c'est le titre d'une saga musicale, lieu de rencontre avec des jeunes musiciens ne dépassant pas 22 ans d'existence, qui vous donnent en direct un opéra radiophonique en FM et en stéréo.

Le dimanche de 16 h 30 à 18 h : POLITIQUE BUISSONNIÈRE. Venons-en aux choses sérieuses, il y a des gens qui décident pour nous. Alors comment s'y prennent-t-ils ?

Que décident-ils qui concernent les adolescents ou qui les concerneront un jour ?

Des faits, des explications, des positions et pas mal de questions. Cette émission se fera prochainement avec la participation du public.

Le vendredi : VINYL. De la musique, RAP, SMURF, NEW WAVE, (en anglais dans le texte), pour le plaisir des oreilles, à travers le speak d'un adolescent.

Et puis, tous les matins, entre GILDA et MÉTROPOLE, radio ADO, vous présente un feuilleton inédit et quotidien de 7 h 15 à 7 h 30, un mixage d'humeur, d'humour, de fraîcheur, pour vous lever du bon pied, de bon matin.

Radio ADO. 103.5 MHz. 24 bis, rue Gassendi. 75014 Paris. Tél. : 327.96.45.

Radio G, une radio émettant dans le nord des Hauts-de-Seine, Asnières, Gennevilliers, Villeneuve...

Des adolescents de la 3e à la terminale, réalisent des émissions et pas n'importe quelle émission : « UN JOB POUR DEMAIN ».

Non, ne vous démoralisez pas, ce n'est pas forcément un sujet rasoir. Au contraire, comme vous le dirons si bien vos parents chéris, l'avenir c'est important, et pour cause.

Donc, si vous voulez en savoir plus sur les métiers de l'électronique, de l'informatique, du journalisme, etc. Ecoutez « UN JOB POUR DEMAIN », tous les jeudis entre 17 h 30 et 18 h 30.

Des jeunes de votre âge réalisent : reportages, interviews, enquêtes et débats sur la formation, les professions, les débouchés, les sorties de secours, les sens interdits, les métiers irrécupérables...



Des animateurs préparent leurs émissions, montent leur reportage ou interview.

Même si quelquefois, ces jeunes reporters en herbe ne parviennent pas à forcer les portes de certaines entreprises, d'autres les accueillent, les conseillent, les informent avec civilité et bienveillance.

Le programme annuel de ces émissions est établi en collaboration avec les profs, les conseillers, les responsables de la radio, le programme est intéressant.

Renseignez-vous :

Et puis, le dimanche de 14 h à 15 h : GRAFFITTI, un magazine réalisé par les adolescents, sur la BD, les arts plastiques. Pour tous les fans de l'esquisse ou du trait...

Radio G. 98 MHz. 27, rue de la Couture-d'Auxerre. 92230 Gennevilliers. Tél. : 799.92.92.

BORDEAUX

RADIO 100 - 94.3
Hit parade « Musique Eric » de 16 h 45 à 18 h 15
Spécial étudiants « Avec ou sans pépin » de 20 h 45 à 22 h le lundi
Tél. : (56) 52.51.57. « Punch en musique » de 12 h 30 à 14 h.

STUDIO 2000
N'émet pas actuellement, attend la dérogation.

LYON

CONTACT - 100.8 FM
David « Débilorock » de 18 h à 20 h
Jean-Lou Perrin « Electrostar » de 20 h à 22 h
Tél. : (7) 835.70.80

SCOOP - 92 FM
Azimut 92 de 19 h 30 à 21 h 30
Hit parade : « Cosmopol'hit »
Musique Shop de 14 h à 16 h
Tél. : (7) 864.26.25

LILLE

ARC-EN-CIEL - 94 FM
Hit parade « Flipper » de 17 h à 19 h
« Spot Light » de 15 h à 17 h
Magazine spécial jeune de 10 h à 11 h le mercredi
Tél. : (20) 72.17.94

TEMPS LIBRE - 93 FM
Hit parade de 14 h à 17 h et de 18 h 30 à 19 h 30
Tél. : (20) 26.15.99

RADIO CONTACT - 93.4 FM
Hit parade « Pronostic » de 16 h 30 à 20 h
Hit parade des clubs de 18 h 30 à 21 h
« Plus fou que moi tu meurs » de 16 h 30 à 18 h 30 samedi
Tél. : (20) 24.34.34.

MARSEILLE

RADIO STAR - 98.2 FM
« Volume 45 » de 18 h 30 à 19 h 30
« Année 60 » de 14 h à 16 h le mercredi
Tél. : (91) 68.90.10

FRÉQUENCE MARSEILLE - 94.7 FM
« Hamacs et bananiers » de 16 h à 20 h
« Vie pratique » (sports...) de 10 h à 14 h.
Tél. : (91) 84.45.40.

NICE

RADIO DE LA COTE - 102.4
« 50-60 » de 10 h à 12 h
« Super » Star de 18 h à 20 h
Tél. : (93) 52.20.20

BAIE DES ANGES - 96.9
Hit parade de 16 h à 19 h
Champagne (musique new wave) de 20 h à 22 h
Papillons noirs de 22 h à 23 h
(oscar de la meilleur émission rock)
Tél. : (93) 98.09.51

ROUEN

RUS - 102 FM
Musique de 7 h à 12 h
Hits parades de 16 h 30 à 19 h
Tél. : (35) 98.00.20

ARLEQUIN - 103 FM
« Pochette surprise » (jeux) de 18 h à 19 h
« Tohu bahu » de 15 h à 19 h
Tél. : (35) 98.15.15

NANTES

PRESQU'ILE FM - 100.8 FM
« Transit » de 17 h 30 à 19 h 30
« Minette FM » de 22 h à 24 h
Tél. : (40) 24.76.65 - 24.77.20

RADIO NANTES
Hit parade de 17 h à 19 h
« Manhattan » de 14 h à 17 h
« Croque matin » de 6 h à 8 h 30
Tél. : (40) 89.28.28 - 89.42.97

RADIO ATLANTIC - 97.8 FM
« Un après-midi de chien » de 16 h 30 à 19 h 15
« Frenchy jazz » de 20 h 30 à 22 h le lundi
Tél. : (40) 63.79.00

TOULOUSE

TSF 102 - 100 FM
Top 40 de 15 h à 17 h
Trafic de 17 h à 18 h
« Les matins coquins et calins » de 6 h 30 à 9 h 30
« Certains l'aiment cool » de 9 h 30 à 12 h
Tél. : (61) 41.11.49.



MULTISTORE OPÉRA : MICRO ET VIDÉO A GOGO

Imaginez un espace entièrement consacré à la communication et regroupant tout ce que la vidéo, la micro-informatique peuvent compter de nouveau et de commercialisable.

Cet espace existe, c'est le tout nouveau Multistore Hachette (ouvert le 17 janvier) à l'Opéra. Deux allées intérieures aux noms évocateurs (la rue de la micro et rue de la vidéo) conduisent à une place centrale. Un écran géant, composé de 56 écrans vidéo, diffuse à longueur de journées, publicités, clips, bandes-annonces... Tandis que sur la mezzanine qui borde la place, les affamés et autres ventre-creux peuvent se sustenter dans le restaurant du centre.

Mis à part les différents points de vente : librairie, matériel et cassette vidéo, micro-informatique, le centre vous est accessible par le biais de son nouveau club micro. Destiné principalement aux 10-12 ans (puis plus tard aux adultes) vous pouvez suivre 24 heures de cours à raison d'une heure par semaine et ceci pour la modique somme de 420 francs. Le club dispose de six Ordinateurs-Maison ATARI, reliés chacun à une unité de disquette ATARI 1050 ; vous serez au maximum deux par appareil. Dans un premier temps, la responsable des cours, Mlle Gachot, vous apprendra à manipuler le matériel, puis à l'aide de logiciels éducatifs ou de programmes, vous pourrez mettre en pratique vos nouvelles connaissances ; voire même composer vos propres programmes. Les cours ont lieu les mercredi et samedi après-midi ; dépêchez-vous il reste encore quelques places.

Hachette Opéra, 6, bv. des Capucines, 75001 Paris, Tél. : 265.83.62



XL NEWS

ÉDITORIAL

ATARI, leader des jeux-vidéo, ça ce n'est plus un secret pour personne. Mais savez-vous qu'ATARI est également la marque qui arrive en tête lorsqu'on demande aux gens de citer des noms de constructeurs de Micro-Ordinateurs ?

En effet, il est possible de trouver plusieurs raisons objectives à ce très bon score en « notoriété spontanée ». Tout d'abord une offensive sans relâche sur le marché de la Micro-Informatique : après les Ordinateurs-Maison 400 et 800, la nouvelle génération des XL (600 et 800 XL) a fait très grosse impression et a toutes les chances de remporter en France le même succès qu'aux États-Unis. La performance d'ATARI dans le domaine des périphériques (Imprimantes, tablette tactile...) ou des logiciels (plus de 100 titres) n'est pas passée inaperçue non plus. Modulables à souhait, les Ordinateurs-Maison ATARI 600 et 800 XL peuvent en effet être utilisés pour des applications tantôt ludiques, éducatives, semi-professionnelles ou de programmation. Par ailleurs, avec la gamme ATARISOFT les plus célèbres programmes de jeux d'ATARI sont désormais adaptés au standard des autres Micro-Ordinateurs.

Enfin, son centre de formation de Créteil, ses ateliers informatiques dans 17 villages du Club Méditerranée et aujourd'hui l'ouverture de 4 nouveaux centres d'informatique à Paris, Melun, Royan et Tours sont autant de preuves des efforts entrepris par ATARI pour initier le grand public aux langages et aux techniques de la Micro-Informatique domestique.

En tant que reflet fidèle de l'activité d'ATARI, L'ATARIEN se devait d'apporter sa contribution à l'effort entrepris. C'est donc chose faite avec la création de ce « cahier » XL NEWS qui dans chaque numéro fera le point sur les nouveaux produits informatiques ou encore les services offerts par ATARI à ses utilisateurs.

Centres ATARI d'Informatique : à vos claviers !

En 1984, ATARI, leader incontesté des jeux-vidéo, poursuit et accentue son offensive dans le domaine de la micro-informatique avec, bien sûr, le lancement sur le marché français de cette nouvelle génération d'ordinateurs 600 et 800 XL, ainsi que d'une gamme complète de périphériques et de logiciels. Mais si les innovations technologiques et les performances techniques sont une chose, elles vont de pair chez ATARI avec la formation et l'initiation du public aux multiples applications de la micro-informatique, qu'elle soit à vocation éducative, semi-professionnelle ou professionnelle.

C'est pourquoi, chaque année, ATARI ne cesse de multiplier ses centres d'initiation et de perfectionnement à l'informatique.

Après le succès rencontré par son centre de formation établi à son siège à Créteil, ATARI eût la bonne idée d'équiper les villages du Club Méditerranée en « ateliers informatiques ».

Depuis le début de l'année, de nouveaux centres baptisés « Centres ATARI d'Informatique » se sont ouverts en province et à Paris.

Le premier centre à ouvrir ses portes (1er février 1984) fut celui de Melun, installé au sein de l'Association Melun Culture et Loisirs, suivi à Tours par le Centre de la Nouvelle République du Centre Ouest, le 27 février.

Puis dans le courant du mois d'avril, deux nouveaux centres se sont implantés : l'un à Royan, dans le cadre du nouveau village de tennis de François JAUFFRET ; l'autre à Paris. Ouverts à tous les publics, ces centres proposent des modules différents selon que vous souhaitez vous initiez au langage LOGO, à la programmation en BASIC ou encore vous familiariser avec les applications professionnelles.

Pour son premier reportage consacré à un « Centre ATARI d'Informatique », une équipe du Journal s'est rendue rue Corneille à Tours où vient de se mettre en place un centre de micro-informatique, sous la reponsabilité de Monsieur BOIREAU et avec le concours de la « Nouvelle République ».

1 - Situé en plein cœur de la ville de Tours, le centre, équipé de dix postes de travail peut accueillir vingt personnes par séance. Chaque poste de travail comprend un Ordinateur-Maison ATARI 800 relié à un téléviseur, un lecteur de disquettes ATARI 1050 et divers autres périphériques dont l'imprimante, ATARI 1027.



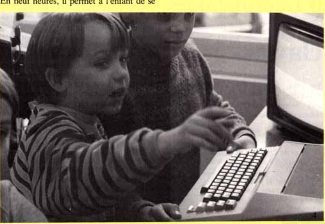
2 - Charles BOIREAU, directeur d'École, est également le responsable du C.A.I. Formé par ATARI, il enseigne le LOGO et le BASIC aux élèves, en alternance avec trois autres instructeurs.



3 - Gérard JAMEZ est l'un de ceux-là. Il a la charge des modules 1 et 2 (LOGO et BASIC). Quant aux modules 3 et 4 (Visi-Calc, Traitement de Textes, Gestion de Fichiers...), ils ont été confiés à Dominique ROBERT et Eric ANCEAU.



4 - Le module 1 (cours d'initiation à la programmation en LOGO) a été spécialement conçu pour les jeunes de 8 à 16 ans. En neuf heures, il permet à l'enfant de se familiariser avec le Clavier, la Tortue Logo, la Géométrie, les Couleurs, et d'apprendre la construction de procédures.



5 - Les modules 3 et 4 (applications professionnelles) conviennent parfaitement aux adultes qui souhaitent tirer parti de la micro-informatique pour leur activité professionnelle.



DESCRIPTION DES 4 MODULES

Module 1 - (9 heures)
Cours d'initiation à la programmation en logo pour jeunes de 8 à 16 ans
- Prise de contact avec le clavier
- Premières instructions
- La tortue logo
- Logo, la géométrie, les couleurs
- Construction de procédures
- Au cours de chaque séance, des applications récréatives

Le mercredi après-midi, de 14 h à 18 h 30 (sur 2 semaines).
Le lundi, jeudi et vendredi après-midi pendant les vancances.

Module 2 - (9 heures)
Cours d'initiation à la programmation pour adultes
- Introduction à l'informatique
- Le micro-ordinateur et son clavier
- Les périphériques avec présentation d'une application pour chaque périphérique
- Initiation à la programmation et à sa logique
- Premières instructions
- Construction de programmes simples
- Les modes graphiques
- Les synthétiseurs
- Construction de programmes plus avancés
- Ouverture sur un autre langage : le LOGO

Le samedi après-midi, de 14 h à 18 h 30.

Module 3 - (9 heures)
Application profesionnelle « A »
- VISICALC : un merveilleux outil de gestion, de comptabilité et de simulation économique.
- Création et gestion de fichiers (stocks, fichiers clients, catalogues...).

Les lundi, mardi et jeudi, de 19 h à 22 h.

TRÈS PROCHAINEMENT

Module 4 - (9 heures)
Application professionnelle « B »
- Le traitement de texte
- Création et gestion de fichiers (stocks, fichiers-clients, catalogues...).

Le vendredi de 19 h à 22 h (sur 3 semaines).

Frais d'inscription*
Pour un module de 9 heures :
- Initiation à la programmation pour jeunes de 8 à 16 ans .... 500 F
- Autres modules .... 600 F
- Tarif groupe (+ de 8 personnes) :

adultes .... 490 F
enfants .... 390 F
*** Les membres du Club ATARI bénéficient d'une remise de 10 %.**

Adresses des 4 Centres ATARI d'Informatique
TOURS/La Nouvelle République : 3, rue Corneille, 37000 Tours, Tél. : (47) 20.55.47.
MELUN/Association Melun Culture et Loisirs : 26, place St-Jean, 77000 Melun. Tél. : 452.10.85.
ROYAN/Village François Jauffret : S.E.T.E.R., rue des Loutres, 17200 Royan, Tél. : (46) 38.55.77.
Stages pour adultes du mardi au samedi de 15 h à 18 h à la Maison des Arts, 91, rue Rambuteau, 75001 PARIS. Pour renseignements et inscriptions s'adresser à la Maison des Ateliers Terrasse Lescot, Forum des Halles (angle rue
Rambuteau/rue Lescot) 75011 Paris, Tél. : 233.45.54. L'ouverture est prévue pour le 16 avril.

Tablette Tactile : devenez des Picasso de la toile électronique

Livré avec la Tablette Tactile ATARI, le programme ATARI ARTIST (sous forme de cartouche) vous ouvrira les portes sur le monde merveilleux d'une nouvelle forme d'art et sur ses nombreuses possibilités graphiques ; ce logiciel de création met en effet à votre disposition une palette complète d'outils de dessin et de peinture ; jugez plutôt : 128 couleurs, 8 épaisseurs de pinceaux et 12 trames de couleurs pré-établies sans oublier le menu, très copieux des graphismes possibles : lignes droites, cercles, carrés, disques, images symétriques, etc.

Tout cela réuni pour vous donner un outil de travail capable de répondre aux moindres caprices de votre créativité artistique.

Grâce à cette nouvelle tablette Tactile adaptable sur tous les Ordinateurs-Maison ATARI vous pouvez désormais dessiner et colorier non plus en tapant vos instructions sur le clavier de l'Ordinateur mais en manœuvrant n'importe quel objet sur la surface de la tablette : le stylet incorporé, un crayon ou même votre doigt. Ayez cependant soin de toujours recouvrir la tablette de son film protecteur. Non seulement ce transparent protège la partie tactile de la tablette mais joue également le même rôle qu'un calque : à cet effet insérez le modèle que vous voulez recopier entre le transparent et la tablette puis repassez au stylet sur les traits de votre dessin qui s'éditera progressivement sur l'écran.



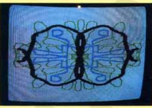
Tablette tactile : l'art de pratiquer le dessin et le coloriage à distance.

Passons maintenant en revue le « menu » généré par le logiciel ATARI ARTIST et composé de 6 rangées horizontales de rubriques. Sur chaque rubrique figure une image illustrant les caractéristiques de la fonction que vous désirez sélectionner. Il en existe 19 dont certaines peuvent être jumelées. C'est le cas par exemple des fonctions Zoom, Miroir, Menu des Couleurs, Type du Pinceau qui peuvent être utilisées conjointement avec une autre des fonctions du Menu d'ATARI ARTIST.

Ainsi en combinant entre elles les nombreuses fonctions du menu d'ATARI ARTIST vous pourrez réaliser toutes sortes de visuels : aussi bien des cartes de géographie que des tableaux économiques, que des dessins coloriés d'une excellente qualité graphique que vous pourrez réutiliser à partir de vos propres programmes. Et si vous avez l'impression d'avoir donné naissance à un chef-d'œuvre, il vous est toujours possible de l'immortaliser soit sur une disquette soit sur une cassette grâce à la fonction SAUVEGARDE.

DESCRIPTION DES DIFFÉRENTES FONCTIONS D'ATARI/ARTIST :

DESSIN (DRAW-D)
Vous permet de dessiner à main levée (pour écrire votre nom, des gribouillis ou encore dessiner un visage) sur l'écran tactile de la tablette. Ce que vous tracez est édité en direct sur l'écran de votre téléviseur dans la grosseur de trait et la couleur que vous aurez préalablement choisie.



Effet grâce à la fonction Miroir.

POINT (POINT-P)
Vous permet de dessiner point par point à l'écran selon la grosseur du trait choisie.

LIGNE (LIGNE-L)
Vous permet de tracer une ligne droite, d'un point de l'écran à un autre (posez la pointe du stylet sur l'écran tactile de la tablette, appuyez sur l'un des boutons de contrôle, puis désignez avec votre stylet un autre endroit de la tablette et appuyez à nouveau sur l'un des boutons de contrôle).

LIGNE BRISÉE (K.LINE-K)
Vous permet de tracer une série de lignes droites reliées entre elles (posez la pointe du stylet à différents endroits de l'écran tactile de la tablette, appuyez sur un bouton de contrôle. Le logiciel ATARI ARTIST reliera ces points, utilisant la fin d'une ligne comme point de départ pour une autre).

RAYONS (RAYS-R)
Vous permet de tracer un ensemble de rayons partant de n'importe quel point de votre écran.

COLORIAGE (FILL-F)
Vous permet de colorier une surface fermée (par exemple, un visage dessiné au milieu de votre écran de télévision).

RECTANGLE (FRAME-V)
Vous permet de dessiner un rectangle en posant la pointe du stylet ou de votre crayon sur l'écran tactile de la tablette, puis en faisant glisser votre outil de travail vers un point diagonalement opposé. Il vous est possible d'afficher à l'écran des esquisses croissantes de rectangles en déplaçant le stylet du point de contact initial.

BOITES (BOX-X)
Comme avec la fonction précédente, vous pouvez dessiner un rectangle par exemple. A la seule différence près que ce rectangle est automatiquement colorié dans la couleur ou la trame de couleur préalablement choisie.

CERCLE (CIRCLE-O)
Vous permet de dessiner un cercle. Indiquez le centre à l'aide du stylet, puis désignez, par un second point, le rayon du cercle. Au cours de cette opération, plusieurs esquisses croissantes de cercles peuvent apparaître à l'écran.

DISQUE (DISC-Q)
Comme avec la fonction CERCLE (CIRCLE-O), vous pouvez dessiner un cercle dont la surface est automatiquement coloriée dans la couleur ou la trame de couleur préalablement choisie.

EFFACER (ERASE-E)
Vous permet d'effacer l'écran.

SAUVEGARDE (STORAGE-S)
Vous permet de conserver, de rappeler ou de supprimer vos dessins sur disquette ou cassette. Cette fonction vous livre également la liste des images enregistrées sur la disquette et vous permet d'initialiser une disquette.

ZOOM (MAGNIFY-Z)
Vous permet de grossir une zone désignée par votre stylet jusqu'à huit fois, puis de revenir à l'échelle normale.

MIROIR (MIRROR-M)
Vous permet de créer à l'écran des images réfléchies en exécutant symétriquement les mouvements que vous donnez à votre stylet.

MENU DES COULEURS (COLOR MENU-C)
Vous permet de choisir entre 128 teintes et vous donne la possibilité de moduler la brillance ou d'inclure des arcs-en-ciel dans vos dessins.

ARC-EN-CIEL (RAINBOW-R)
Vous permet d'ajouter à vos dessins un arc-en-ciel dont les nuances défilent régulièrement à l'écran. Cet effet ne figurera que sur les parties graphiques que vous aurez tracées dans la couleur de travail.



Effet grâce à la fonction Arc-en-Ciel.

BROSSES ET PINCEAUX
Vous permet de peindre dans un éventail de variétés et de tailles de pinceaux. Tous les types de pinceaux peuvent être utilisés avec les fonctions géométriques examinées ci-dessus (rayons, dessins, lignes brisées, etc.).

ASSISTANCE (HELP)
Vous fournit un ensemble d'instructions de dessins faciles à comprendre.

TEINTES PURES (SOLID COLORS-0.3)
Vous permet de choisir de dessiner parmi quatre teintes pures.

TRAMES (PATTERNS)
Vous permet de choisir de travailler parmi les trames affichées à l'écran.

COMPOSEZ VOTRE « TABLE DES MATIÈRES »

FRANÇAIS : CACHE-CACHE DE MOTS* : Ayez le dernier mot ! Retrouvez des mots à l'intérieur des grilles que l'Ordinateur vous propose à partir de fichiers déjà programmés. Ou bien constituez votre propre fichier de mots, conservez-les en mémoire, pour créer vous-mêmes des jeux de mots cachés.
* © 1982 Max Mulliner



CALCUL/MATHÉMATIQUES : MATHEMATIC-TAC-TOE* : Devenez vite un as de Mathematic-Tac-Toe (pour un ou deux joueurs) en vous entraînant à votre rythme sur l'un des 15 niveaux de difficulté.
* © 1981 Nadau Caine

CUBES* : Toute une série de plus de 500 puzzles d'addition à résoudre seul ou à deux ! Essayez de ne pas faire grogner l'ordinateur en faisant des erreurs. Trouvez plutôt la bonne réponse qui le fera « chanter » et ajoutez un point à votre score.
* © 1982 Dale Disharoon

GEO : DRAPEAUX D'EUROPE* : Hissez les Couleurs
Assistez à un magnifique défilé de couleurs de chaque pays. Vous saurez très vite épater vos amis en identifiant les couleurs, les pays et capitales de toute l'Europe.
A chaque bonne réponse l'ordinateur vous fait entendre les premières notes de l'hymne national.
* © 1981 Gary A. Dacus

PHYSIQUE : CONSTRUCTIONS ÉLECTRIQUES* : Soyez branchés
Vous disposez de tous les éléments nécessaires (interrupteurs, ampoules, ampèremètres, résistances, voltmètres) pour vérifier vous-même à l'aide de l'ordinateur les corrélations entre voltage, courant et résistances de circuits simples, parallèles ou en série. Idéal pour résoudre un problème de court-circuit.
* © 1982 Marc Davids et Sheldon Leemon

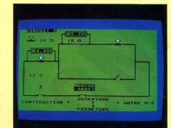
ANGLAIS : WORD GO* : A vous les petites Anglaises...
Développez votre vocabulaire et améliorez votre orthographe en anglais. Rassemblez consonnes et suffixes pour former des mots. Vous hésitez sur un mot ? Demandez la définition pour vérifier s'il existe (pour un ou deux joueurs).
* © 1982 Greg L. Thrush et Marian Dillashaw

MUSIQUE : LA BOÎTE A MUSIQUE* : Développez votre oreille musicale.
Ce programme permet de s'initier à la composition musicale. Choisissez parmi les 12 rythmes différents et tracez une ligne mélodique à l'aide de votre commande à levier. Votre ordinateur s'occupe de l'arrangement et joue votre composition musicale en créant une harmonie.
* © 1982 W. Wes Horlacher

JOUER DU PIANO* : Le programme jouer du piano transforme votre ordinateur en un mini-piano. Composez votre propre mélodie à partir d'une palette de 400 notes au total, dont les blanches, les noires, les croches, et les double-croches.
* © 1982 Jerry White

GYM : CULTURE PHYSIQUE* : En cadence...
Il suffit d'indiquer à l'ordinateur quelques données de base : votre âge, sexe, poids et pouls... vous verrez aussitôt apparaître sur votre écran le moniteur informatique. Il fait une démonstration des exercices recommandés et s'entraîne avec vous à votre rythme.
* © 1982 David Getreu

POUR LES TRÈS JEUNES : COMMENT COMPTER* : apprenez à compter jusqu'à 15 en 4 langues : français, anglais, allemand, espagnol. Amusez-vous à dénombrer les GORKS, drôles de bêtes à 5 pattes ou des objets amusants qui défilent en parade : bicyclettes, bâteaux... Progressez à travers 6 niveaux de difficulté en chaque langue.
* © 1982 Al Casper



HICKORY DICKORY* : ne perdez pas votre temps à apprendre à lire l'heure ! En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire les heures, demi-heures, quarts d'heures et minutes n'auront plus de secret pour vous et vous ne verrez plus le temps passer tellement vous vous amuserez !
* © 1982 Dale Disharoon

LES LOGICIELS LUDIQUES

Asteroïds
Basket Ball
Centipède
Défender
Dig Dug
Échecs
Galaxian
Missile Command
Pac Man
Qix
Space Invaders
Star Raiders
Super Breakout
3 D Tic Tac Toe
Miss Pac Man
Pole Position
Donkey Kong
Jungle Hunt
Donkey Kong Junior
Joust
Robotron
Moon Patrol
Pengo
Mario Brothers
Millipède
Pac Man Junior
Sinistrat
Tempest
Crystal Castle
Attaque !
Limonade
Cavernes de Mars
Descente à Ski
Front de l'Est 1941
Cache-Cache des Mots

A CHEVAL, VOICI LES INDIENS !

LEVI'S : L comme Lettre
E comme Espace
V comme Vache
I comme Indien
S comme Star



Denis FRIEDMAN (à gauche) responsable du projet Levi's chez ATARI s'entretient avec monsieur Christian JUMELET, directeur du département Systèmes d'Informations chez Levi's France.

En 5 initiales, voici reconstituée l'épopée du Saddleman Levi's depuis la ruée vers l'or en 1850 jusqu'à l'exploitation de la galaxie à bord de la navette Colombia.

5 lettres qui ont fourni le point de départ à un scénario original découpé en 5 programmes de jeux retraçant étape par étape la fabuleuse légende de Levi Strauss en personne...

Une légende qui remonte aux années 1850 à l'époque de Far-West et de l'exploration des mines d'or. Saviez-vous par exemple que Levi Strauss a commencé par habiller les chercheurs d'or qui avaient besoin de solides pantalons ? Et que le coton résistant qu'il utilisait était appelé Serge de Nîmes, du nom de la ville du Sud de la France, qui se contracta par la suite en « Denim » ?

L'origine de cette fabuleuse toile bleue indigo appelée aujourd'hui « Jean Denim » a fourni à monsieur Christian Jumelet, Directeur du Département Systèmes d'Informations de la société Levi's France, le thème et le décor des programmes de jeux dont le premier est intitulé « Levi's Mine » (La Mine Levi's). Des pionniers pour sauvegarder leur mine d'or doivent en effet repousser les attaques répétées des Indiens.

Après les Indiens voici les Cowboys au sens propre du terme, c'est-à-dire les « garçons de vaches ». Le but du second programme « Levi's Ranch » (Le ranch Levi's) consiste pour le cowboy à rassembler dans l'enceinte du Corail du Ranch la totalité des vaches sans jamais en laisser s'échapper. Si vous vous montrez un cowboy suffisamment vigilant, à vous alors la lettre « V », initiale de Vache.



Un exercice qui devient de plus en plus périlleux et délicat au fil des secondes puisque plus le train se rapproche du Canyon, plus il accélère !... Les bons facteurs décrocheront le « L » de Lettre — Avec « Levi's Studio » (Le Studio Levi's) on fait un bond dans le temps pour se retrouver un siècle plus tard à l'époque des « sixties » et du Rock'n Roll. Vous ne pourrez devenir la Star du studio d'enregistrement Levi's qu'à condition d'écouter attentivement les airs de Rock'n Roll et de les restituer à votre tour sur le clavier. Avec un peu de chance et beaucoup de rythme vous décrocherez la lettre « S » comme Star.



« Levi's Train » (le train Levi's) est le troisième et dernier programme de jeux consacré à l'époque de la découverte de l'Ouest américain inspiré de l'aventure des premiers chemins de fer qui traversaient les plaines du Far-West. Il met en scène un train dont la mission est l'acheminement du courrier. Ce jeu demande beaucoup d'adresse dans la mesure ou il s'agit pour vous, depuis le train en marche d'accrocher un maximum de sacs postaux après les patères des gares.



Le 5e programme dont le héros est le légendaire Saddleman vous fera découvrir le nouveau monde Levi's : pour explorer la galaxie il vous faudra embarquer à bord de la navette Colombia en cherchant à éviter soigneusement les météorites. Aux meilleurs cosmonautes la lettre « E » comme Espace. Conçus par Christian Jumelet et réalisés par Denis Fried-



Une jeannerie équipée du matériel d'animation ATARI.

man, chef de projet chez ATARI, ces 5 programmes de jeux vous feront effectuer un inoubliable voyage dans le temps et l'espace : de 1850 à 1984 et des plaines du Far-West aux espaces Intergalactiques !
Et si vous réussissez un parcours sans faute, c'est-à-dire si vous parvenez à recomposer les mot LEVI'S, alors à vous les récompenses !

OÚ, QUAND ET COMMENT JOUER ?

Si vous désirez participer à cette grande opération ATARI/LEVI'S, rien de plus facile. Il vous suffit de vous rendre entre le 21 mars et le mois de septembre, le mercredi ou le samedi dans l'un des 100 magasins spécialisés LEVI'S (« Jeaneries » etc.) équipé d'un matériel d'animation ATARI. Là vous pourrez vous entraîner sur ces 5 nouveaux programmes de jeux inédits dans l'espoir de recueillir chacune des 5 lettres composant le mot LEVI'S. Mais entre 2 entraînements vous aurez toujours la possibilité de tenter votre chance sur un 6ᵉ programme de jeux, de hasard celui-là, le « Jackpot ». Et sait-on jamais peut-être arriverez-vous à faire apparaître sur l'écran, les 3 figures de la victoire, à savoir le Logo Levi's.



De nombreux lots récompenseront les gagnants : programmes de jeux ATARI/LEVI'S, accessoires vendus dans le magasin etc.



Brèves :

Pour les plus calés d'entre vous, signalons le magazine la « Commode », magazine des « Ordinateurs Commodore Atari et Oric ». Trimestriel, il vous permettra entre autres de connaître une multitude de trucs pour l'écriture de vos programmes sur Ordinateurs-Maison Atari. Adressez vos abonnements à la « Commode », 28, rue Vicq-d'Azir, 75010 Paris (un an - 4 numéros : 150 F).

Dans le cadre des Centres Atari d'Informatique (C.A.I.), de nombreux stages « Sports/Informatique » s'offrent à vous cet été, notamment :
— Un stage intensif de Tennis/Informatique à Méjannes-le-Clap dans le Gard, du 15 au 29 juillet : 3 heures d'informatique et 3 heures de tennis par jour pendant deux semaines ;
— Une série de stages informatiques à Tignes du 7 juillet au 8 septembre à raison d'une semaine de cours intensifs (initiation et perfectionnement sur les Ordinateurs-Maison Atari) avec la possibilité de participer à de multiples activités sportives : ski alpin ou acrobatique, tennis, golf, voile, planche à voile, randonnées pédestres, etc. Le nombre de places étant limité, renvoyez-nous rapidement le bulletin ci-joint.

« Obtenez le maximum de votre ATARI » par Paul Bunn dans la collection Microplus aux éditions Eyrolles

Ce livre idéal pour tirer le maximum de votre Ordinateur-Maison ATARI en un minimum de pages (95) est destiné à l'utilisateur qui possède son ATARI depuis un ou deux mois, est rôdé au Basic mais veut en savoir plus sur sa machine. Comment utiliser les graphiques comprenant les modes GTIA, concevoir vos propres modes graphiques, lire les touches jaunes de la console ou encore exploiter pleinement les commandes sonores ; autant de chapitres qui vous aideront à progresser dans la maîtrise de votre ordinateur ATARI.

« La conduite de l'ATARI 400/800 » par Patrick Oros dans la collection Micro-Ordinateurs aux éditions Eyrolles

Les possibilités de l'ATARI 400/800 n'étant pas limitées à l'activité purement ludique, le but de cet ouvrage est de faire découvrir à tout possesseur de l'un de ces appareils les ressources importantes de son Ordinateur personnel et de lui permettre d'en tirer le meilleur profit au cours d'applications personnelles graphiques ou sonores et au moyen de nombreuses interfaces. Une mine de renseignements sur les langages, les graphismes le son ou encore les extensions.

CENTRES ATARI D'NFORMATIQUE - STAGES D'ÉTÉ
9-11, rue Georges-Enesco 94008 CRÉTEIL

J'aimerais m'inscrire :

☐ au stage Tennis Informatique organisé à Méjannes en collaboration avec SPORTS ÉLITE JEUNES — du dimanche 15 juillet au dimanche 29 juillet

☐ au stage Informatique organisé à Tignes en collaboration avec Henri Authier (de samedi en samedi du 7 juillet au 8 septembre) — du samedi ______ au samedi ______

Merci de m'envoyer la documentation, les prix et un bulletin d'inscription. Voici mes coordonnées :

Nom : ________________ Prénom : ________________
N° ________ Rue : ________________
Code postal : ________ Ville : ________________
Date de naissance : ________ Téléphone : ________

Je possède / ne possède pas un Ordinateur-Maison Atari (rayer la mention inutile).

LE KIT PROGRAMMATION

Le Kit Programmation ATARI comporte tout le matériel nécessaire pour vous initier à la programmation en BASIC :

Un lecteur de cassettes ATARI 1010 TM. Cet outil indispensable permet de charger dans la mémoire de votre ordinateur, tous les logiciels ATARI présentés sous forme de cassettes ;

Le programme : INITIATION A LA PROGRAMMATION EN BASIC I.
Ce logiciel est le premier d'une série de 5 cassettes sur le BASIC ATARI. Une voix enregistrée vous guide progressivement à travers différents exercices, et l'ordinateur vous pose des questions. Répondez-lui à l'aide du clavier et apprenez à réaliser vous-même vos premiers programmes informatiques.

Un guide : CONNAÎTRE LE BASIC ATARI.
Ce livre comprend des exercices pour faciliter et approfondir votre initiation à la programmation. Lorsque vous serez plus expérimenté, vous vous référerez souvent pour vous rappeler les différents codes couleurs, les dimensions et les manipulations de tous les modes graphiques nécessaires à la réalisation de programmes plus sophistiqués.



« CINÉMA ET JEUNESSE » : FAITES LE BON CHOIX...

Désormais, dans chacun de ses numéros, l'ATARIEN ouvrira ses colonnes à une sélection de films proposée par l'association « Cinéma et Jeunesse ».
Et si vous voulez en savoir plus sur l'actualité cinématographique de la semaine, cette même association vous donne rendez-vous tous les mardis sur Antenne 2 à 18 h 15 pour sa nouvelle émission « C'est Chouette » : pendant six minutes, Jean CASSIES, un grand spécialiste du cinéma pour la jeunesse vous concoctera un cocktail explosif avec les films que vous ne devez manquer sous aucun prétexte.
Un bon moyen d'éviter les « navets » et de ne pas passer à côté d'un chef-d'œuvre.

Un nouveau chouette film YENTL***

Film américain de Barbra Streisand, avec Barbra Streisand, Amy Irving, Mondy Patinkin. Musique de Michel Legrand. Durée 1 h 45.
Il y a quinze ans que Barbra Streisand a acheté les droits de Yentl, une nouvelle du prix Nobel de littérature Isaac Bashevis Singer. Quinze ans de lutte pour que le film, écrit, produit, réalisé et interprété par la même Barbra, voie le jour. Car la similitude est grande entre l'héroïne et son interprète.
Yentl, jeune polonaise de la fin du siècle dernier, orpheline de mère, a été élevée dans la plus pure tradition de la religion juive qui la condamne au mariage et à élever ses enfants sous l'autorité de son époux. Mais Yentl a d'autres ambitions ; elle veut étudier. Avec la complicité de son père, elle enfreint la loi qui précise que les femmes ne doivent pas avoir connaissance des textes sacrés. Son père mort, elle devra se déguiser en homme pour continuer ses études ; ce qui va provoquer des quiproquos. Pourtant Yentl s'en sortira. Elle quittera son pays pour un nouveau monde où les femmes ont le droit d'exister.
Ce beau film d'amour, amour de l'étude, des êtres, est un film sur la liberté et une réflexion sur l'ambiguïté des relations humaines. C'est aussi l'histoire d'un constant combat entre la tradition et la modernité.



Un nouveau super film CARMEN***

Film franco-italien de Francesco Rosi, avec Julia Migenes Johnson, Placido Domingo. Direction musicale Lorin Maazel. Durée : 2 h 20.
Pour la quatrième fois en un an, Carmen est à la une des frontons des salles de cinéma.
Après Carlos Saura, Peter Brook, J.-L. Godard, Francesco Rosi nous restitue le personnage de Mérimée avec le visage de J.-M. Johnson dans un environnement d'époque et les costumes, la poussière et les grandeurs de Séville.
Sur la musique intégrale de Georges Bizet, orchestrée par Lorin Maazel, Carmen la gitane, Carmen la sauvageonne nous revient comme une femme libre, ivre de ce privilège rare qui lui coûtera la vie.
Des voix brûlantes, des images sensuelles, font de cette quatrième interprétation de Carmen un chef-d'œuvre qui transportera les amateurs d'opéra, mais aussi tous les autres, petits et grands, dans cette époque où l'initiative et la liberté apparaissent comme les seuls moyens de transformer notre société.

Un nouveau chouette film UN HOMME PARMI LES LOUPS***

Film américain de Carroll Ballard avec Charles Martin Smith, Brian Dennehy. Durée : 1 h 45.
Le loup est lié depuis toujours à l'histoire du monde occidental. Rome est nourrie par une somptueuse louve noire ; le loup alimente les chroniques moyenâgeuses et traverse de nombreux contes et légendes de notre littérature ; et les expressions où il est associé, au comportement quotidien de l'homme sont innombrables : (avoir une faim de loup, l'homme est un loup pour l'homme, entre chien et loup, etc.).
Ennemi le plus puissant de l'homme, éliminé et vaincu à la fin du XVI[e] siècle, il est devenu un fantasme de notre imagination et le symbole des relations d'amour et de haine.
Dans « Un homme parmi les loups », le réalisateur Carroll Ballard, à qui nous devons déjà « L'étalon Noir », met en scène un biologiste envoyé de mission dans les étendues glacées et désertiques de l'Alaska, pour étudier un été durant la vie d'une meute de loups dans leur milieu naturel et vérifier si la croyance populaire selon laquelle le loup est sanguinaire et détruit les troupeaux de caribous est basée sur des faits réels. Par des images inspirées, un dosage admirable de fiction et de reportage-documentaire, Ballard s'attaque aux fausses légendes, aux superstitions, et nous amène, par une réflexion sur nous-même à remettre en question notre façon de penser.

NOUVEAUTÉS DISQUES

A défaut d'été, le printemps s'approche à petit trot et avec lui les premiers rayons de soleil. Pour anticiper sur les grosses chaleurs estivales et leurs fruits gorgés de soleil, deux nouveautés propres à réveiller vos cellules endormies de terrien frigorifié.
Tout d'abord le tout nouvel album de Steel Pulse, groupe de reggae britannique d'origine jamaïquaine. Ces diables de rastas ne connaissent pas l'immobilité ; imperceptiblement on commence par hocher la tête, puis par taper du pied enfin le corps s'anime et la danse commence. Avec Brasil Night, la fête est à son comble. Enregistré au festival de Montreux l'été dernier et regroupant certains des meilleurs chanteurs brésiliens (Caetano Veloso, Joao Bosco, Ney Matogrosso), le disque vous transporte illico sur les plages brûlantes de Rio ou de Bahia... Témoignage d'un pays qui sait, en toutes occasions, faire la fête et donner envie de le suivre.

- **Earth Crisis, Steel Pulse, Elektra-Wea**
- **Brasil Night, Live à Montreux 83, Polydor**
- **Curare (45 tours) 2 titres : Boring Boyfriends, pack of lies**



3 avant-gardistes de style : Olivier, Paul et Marie. Une musique et un look inédits. Produit par Cynetic Records. Distribué par Carrère.



L'AGENDA SPORTIF

Les grandes dates 1984

AVRIL

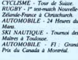
14 au 22	TENNIS DE TABLE - Championnats d'Europe à Moscou.
15	CYCLISME - Liège-Bastogne-Liège.
15	RUGBY - Huitièmes de finale aller (Ch. de France).
16 au 22	**TENNIS - Tournoi de Monte-Carlo.**
17 au 6 mai	CYCLISME - Tour d'Espagne.
18	FOOTBALL - France-R.F.A. à Strasbourg.
19	AUTOMOBILE - Départ du Safari-Rallye.
19 au 23	ESCRIME - Championnats du monde des moins de 20 ans à Leningrad.
20 au 22	BOWLING - Internationaux de France par équipes à Paris-Le-Bois.
21-22	MOTO - 24 Heures du Mans.
22	RUGBY - Finale de la Coupe de France ; quarts de finale du Challenge du Manoir.
23 au 29	**TENNIS - Tournoi d'Aix-en-Provence.**
25	FOOTBALL - Coupes d'Europe : demi-finales retour ; Coupe de France : demi-finales aller.
26 au 29	GYMNASTIQUE - Championnats d'Europe juniors à Rimini.
29	AUTOMOBILE - FI : Grand Prix de Belgique à Spa ou Zolder.

MAI

2	FOOTBALL - Division I : 38[e] et dernière journée.
2 au 10	SCOLAIRES - Championnats de France sports collectifs à Perpignan.
3 au 6	JUDO - Championnats d'Europe à Liège.
4 au 6	AUTOMOBILE - Tour de Corse.
5	FOOTBALL - Coupe de France : demi-finales retour.
6	AUTOMOBILE - FI : Grand Prix de Saint-Marin à Immola.
6	RUGBY - Quarts de finale du Championnat de France.
7 au 13	TENNIS - Internationaux de R.F.A. à Hambourg.
7 au 18	AUTO MOTO - Rallye de l'Atlas.
8 au 13	CYCLISME - Quatre jours de Dunkerque, Tour de Lombardie.
9	FOOTBALL - Coupe de l'UEFA : finale aller. Barrages DI - DII.
10 au 13	KARATÉ - Championnats d'Europe à Paris-Coubertin.
11	FOOTBALL - Finale de la Coupe de France au Parc des Princes.
12	ATHLÉTISME - Marathon de Paris.
13	RUGBY - Demi-finales du Championnat de France.
14 au 20	TENNIS - Internationaux d'Italie à Rome.
16	FOOTBALL - Finale de la Coupe des Coupes à Belgrade.
17 au 10 juin	CYCLISME - Tour d'Italie.
19-20	AVIRON - Championnats Internationaux de France à Vichy.
19-25	BASKET-BALL - Tournoi qualificatif européen pour les J.O.
20	AUTOMOBILE - FI : Grand Prix de France à Dijon-Prenois.
20	JEU A XIII - Finale de la Coupe de France.
23	FOOTBALL - Finale retour Coupe de l'UEFA.
26	HANDBALL - Finale du Championnat de France.
26	RUGBY - Finale du Championnat de France au Parc des Princes.
26-27	CYCLISME - Bordeaux-Paris.
26-27	GYMNASTIQUE - Championnats de France à Valenciennes.
26 au 2 juin	AUTOMOBILE - Rallye de l'Acropole.
27	JEU A XIII - Finale du Championnat de France à Toulouse.
28 au 4 juin	CYCLISME - Critérium du « Dauphiné Libéré ».
28 au 11 juin	**TENNIS - Internationaux de France à Roland-Garros.**
30	FOOTBALL - Finale de la Coupe des Clubs Champions à Rome.

JUIN

2	RUGBY - Finale du Challenge du Manoir à Bayonne.
	VOILE - Départ de la Transat en solitaire Plymouth-Newsport.
2-3	ESCRIME - Championnats de France, sabre et fleuret à Tours.
3	AUTOMOBILE - FI : Grand Prix de Monaco.
8 au 10	BOWLING - Internationaux de France à Paris-Le-Bois.
10	MOTO - Grand Prix de France au Castellet.
13-14	ATHLÉTISME - R.F.A.-France-Pologne (H et F) en R.F.A.
13 au 22	CYCLISME - Tour de Suisse.
16	RUGBY - 1[er] test-match Nouvelle-Zélande-France à Christchurch.
16-17	AUTOMOBILE - 24 Heures du Mans.
16-17	SKI NAUTIQUE - Tournoi des Maîtres à Toulouse.
17	AUTOMOBILE - FI : Grand Prix du Canada à Montréal.



JOUEZ LES PARRAINS AVEC LES FANTASTIQUES CADEAUX ATARI

Du 1er Mars au 30 Juin 1984

1er CADEAU

GAGNEZ UNE CASSETTE

ATARI vous offre un programme de jeux vidéo si vous parrainez un de vos amis, qui achète un ordinateur de jeux vidéo VCS 2600.
Cochez sur la formule de parrainage votre choix de cassettes.
- Kangaroo (1) ☐ – Jungle Hunt (2) ☐
- Missile Command (3) ☐ – Yar's Revenge (4) ☐

(1) Licence Sun Electronics Corporation. (2) Marque déposée Taito America Corporation 1982. (3) Tm . ATARI. (4) Tm . ATARI.

2e CADEAU

200F

FAITES GAGNER 200 F SUR L'ACHAT D'UNE CONSOLE ATARI

Pour bénéficier de cette offre, il faut que son achat soit effectué entre le 1er Mars et le 30 Juin 1984.
Pour recevoir son remboursement, il doit renvoyer :
1) le formulaire de parrainage ci-dessous dûment rempli et cacheté par le revendeur ATARI. 2) Le certificat de vente qui sera remis lors de l'achat. 3) La carte de garantie dûment complétée. 4) Un relevé d'identité bancaire ou CCP à : OPÉRATION ATARI/BGM 93456 ILE-SAINT-DENIS CEDEX.
Un seul remboursement par foyer.



GAGNEZ UN VOYAGE A LOS ANGELES OU L'UN DES 1000 PROGRAMMES DE JEUX VIDÉO

Pour participer à ce jeu gratuit doté d'un voyage à Los Angeles et de 1000 programmes de jeux, il suffit de renvoyer à JEU ATARI/BGM - 93456 ILE-SAINT-DENIS CEDEX, le "talon de jeu gratuit" ci-dessous revêtu du cachet d'un détaillant ATARI. Trois tirages au sort détermineront les gagnants :
- le 20.04.1984 : 350 cassettes au total - le 21.05.1984 : 350 cassettes au total
- le 06.07.1984 : 300 cassettes et le voyage.

Un seul bulletin par foyer. Remboursement du timbre sur demande.

Vous trouverez toutes les modalités de participation dans les points de vente – Mais, n'oubliez pas de vous munir du formulaire de parrainage.

W.R. CONSEIL R.C. PARIS B 303334288

Talon de jeu gratuit ATARI
A poster au plus tard le 30 Juin 1984 à l'adresse du jeu : Jeu ATARI/BGM - 93456 ILE-SAINT-DENIS CEDEX.

NOM : ____
PRÉNOM : ____
ADRESSE : ____
VILLE : ____
CODE POSTAL : ____

Cachet du Détaillant

Cette partie donne droit gratuitement aux 3 tirages au sort des 20.04.1984, 21.05.1984 et 06.07.1984.

ATARI — FORMULAIRE DE PARRAINAGE ATARI

A joindre impérativement à l'envoi des autres éléments (certificat de vente - carte de garantie - relevé d'identité bancaire ou CCP).
Vous recevrez votre programme de jeux, et votre ami son chèque de 200 F.

NOM DU PARRAIN : ____
ADRESSE : ____
VILLE : ____ CODE POSTAL : ____
NOM DE L'AMI : ____
ADRESSE : ____
VILLE : ____ CODE POSTAL : ____

Kangaroo TM ☐
Jungle Hunt ☐
Missile Command TM ☐
Yar's Revenge TM ☐
Cochez la cassette choisie.

Cachet du Détaillant